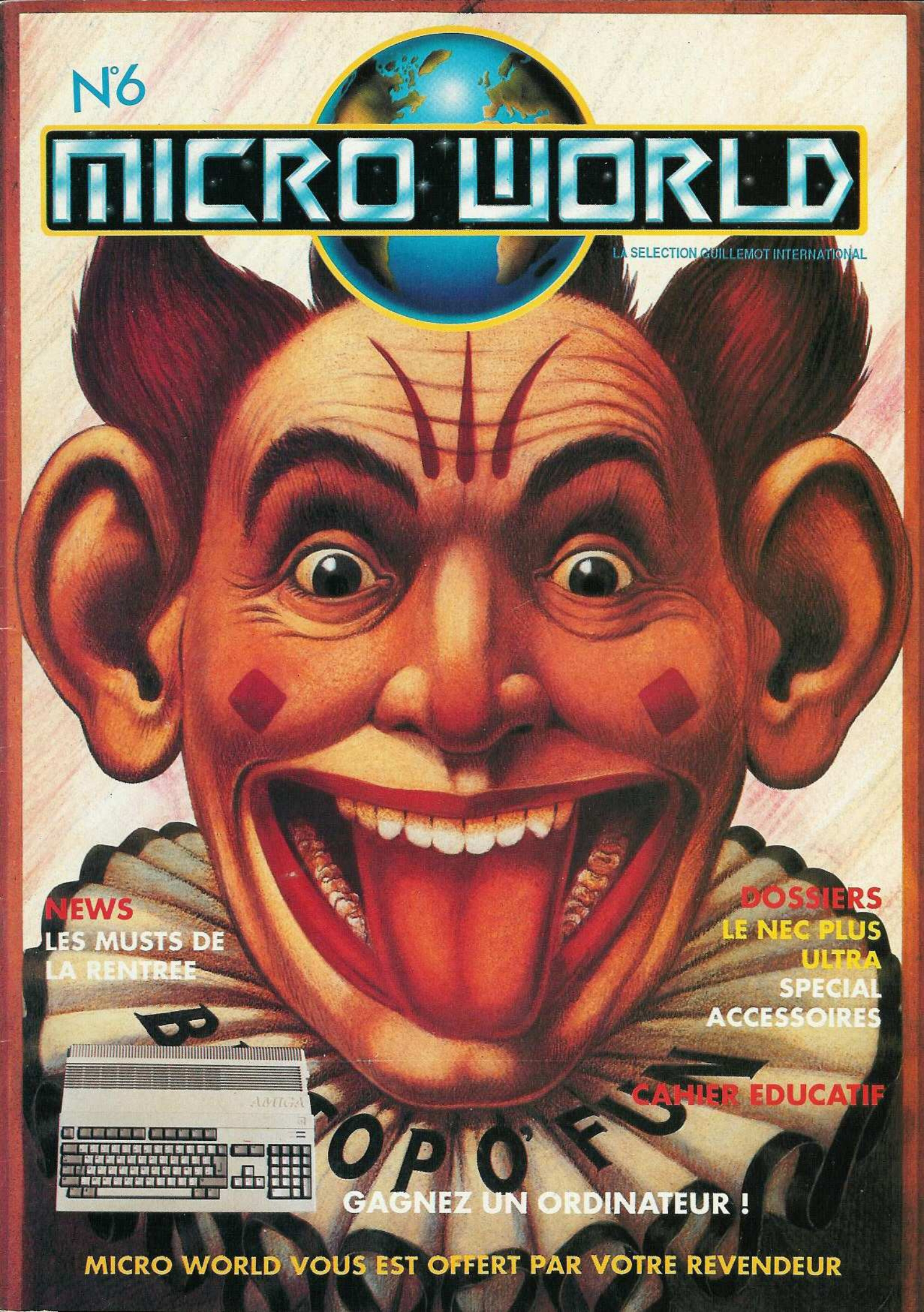
N°6

MICRO WORLD

LA SELECTION GUILLEMOT INTERNATIONAL



NEWS
LES MUSTS DE LA RENTREE

DOSSIERS
LE NEC PLUS ULTRA
SPECIAL ACCESSOIRES

CAHIER EDUCATIF

GAGNEZ UN ORDINATEUR !

MICRO WORLD VOUS EST OFFERT PAR VOTRE REVENDEUR

BEST OF... BEST OF...

BEST OF... BEST OF...

BEST OF... BEST OF...

BEST OF Volume 1

Disponible sur :
AMSTRAD Cassette
159 F
AMSTRAD disquette
209 F

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
tél : 16 (1) 48.98.99.00

BEST OF... BEST OF...

Games

Gemini Wings

ATARI-ST

ATARI-ST

ATARI-ST

- ☐ Sept niveaux de jeux
- ☐ Un ou deux joueurs
- ☐ Armes supplémentaires en cours de jeux
- ☐ Disponible sur: C-64 AMSTRAD-ST-AMIGA

Virgin LOISIRS

NOTICE EN FRANÇAIS

C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

13, place des Vosges
75004 PARIS
TÉL. 42 77 34 76

S·O·M·M·A·I·R·E

9

NEWS

La rentrée et son plein de nouveautés

22

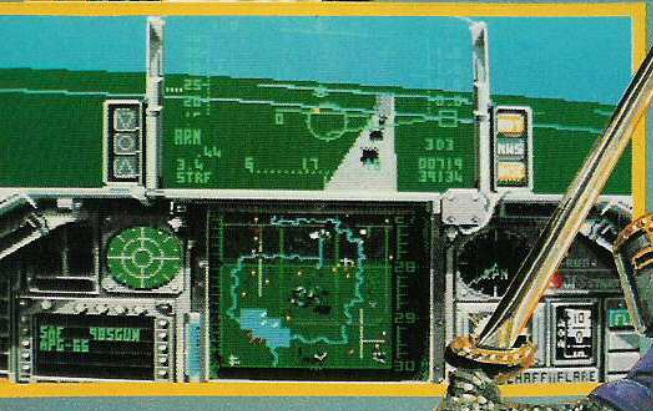
PC ENGINE

Les 10 meilleurs jeux du moment sur la console NEC

42

EDUCATIFS

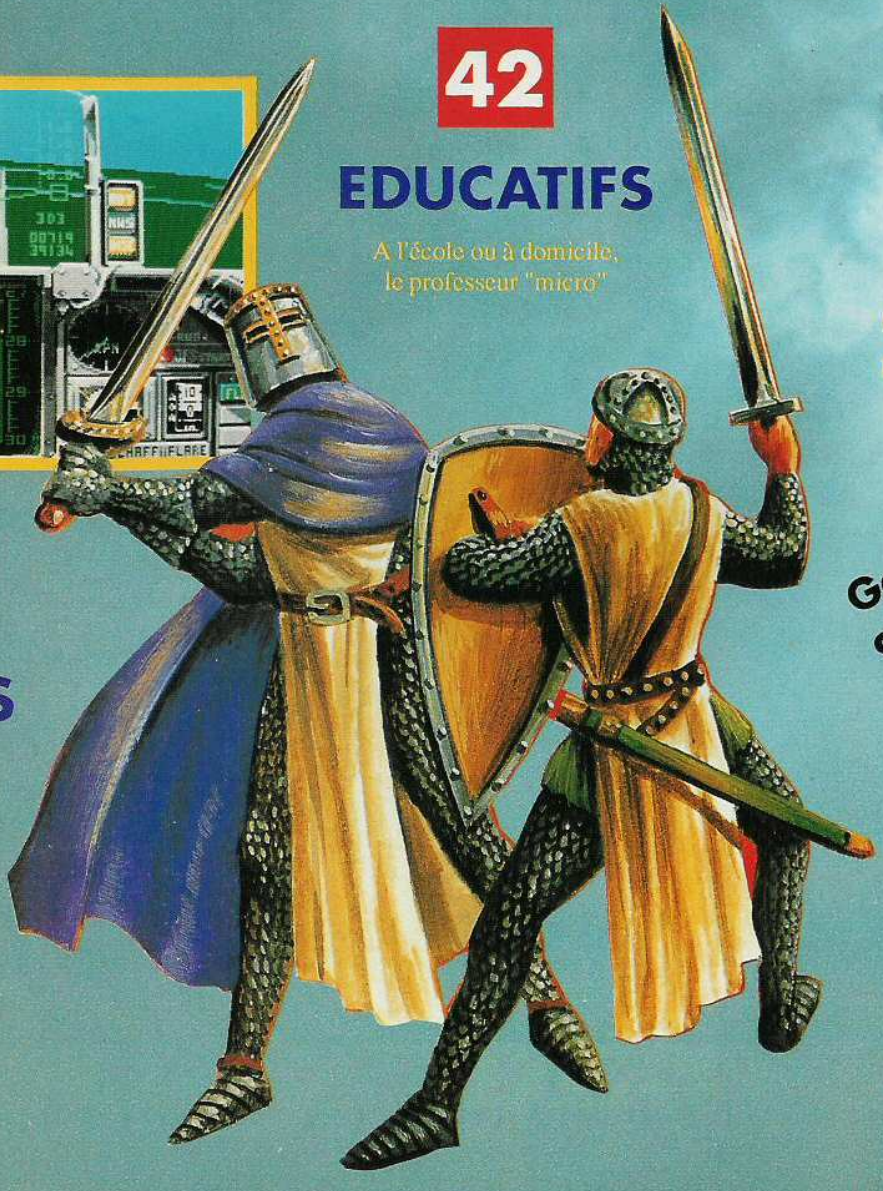
A l'école ou à domicile, le professeur "micro"



CONC

Micro World

Programmeurs



14

LES MUSTS

Ils sont au-dessus du lot. On ne peut s'en passer !

Gagnez des ordinateurs et des jeux !

Cachet du revendeur

MICRO WORLD est distribué gratuitement chez les meilleurs revendeurs informatique. Si vous avez des problèmes pour vous le procurer, contactez-nous au :

99.08.93.91

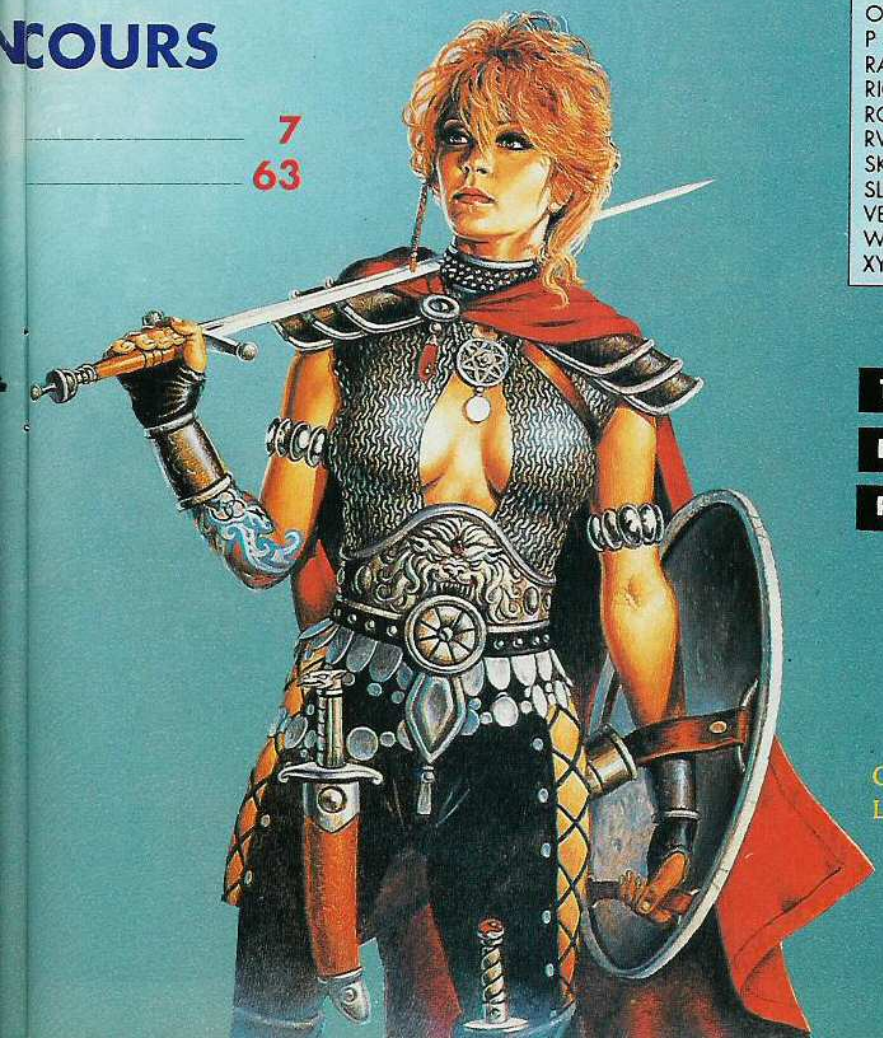
67

ACCESSOIRES

Ils rendent la vie plus facile et deviennent indispensables

NCOURS

7
63



LISTE DES LOGICIELS PRESENTES DANS CE NUMERO

TITRES	ATARI ST	AMIGA	PC	CPC	C64	SPECTRUM	PAGE
APACHE STRIKE			T		D		79
APB	D	P		T	D	D	32
ASPAR GRAND PRIX			P	T			37
BLOOD MONEY	T	D			D		19
BUFFALO BILL'S RODEO	T	D	D		D		39
CHARIOTS OF WRATH	T	D	D				39
CURSE OF AZUR BONDS	P	P	T	P	D		79
F16 COMBAT PILOT	4	T	3	P			18
FALCON MISSION DISK 1	D	T	P				14
GREAT COURTS	P	T	P	P	P	P	17
INDIANA JONES (Arcade)	T	T	P	T	D	D	21
JACK NICKLAUS GOLF	P	T	D		D		78
KINGDOMS OF ENGLAND		T					83
KNIGHT FORCE	P	P	P	T			78
NIL DIEU VIVANT	T	D	T				82
ORIENTAL GAMES	T	P	P	P	P		36
P 47	T	P	P	P	P		28
RAINBOW ISLANDS	T	P	P	P	P	P	31
RICK DANGEROUS	T	D	D	D	D		26
ROCKET RANGER	T	1	1				80
RVF HONDA	T	D	P				41
SKATEBALL	1	P	P	5	T	3	30
SLEEPING GODS	T	D					83
VERMINATOR	T	P	P		P		76
WEIRD DREAMS	T	P	P		P		75
XYBOTS	T	D		T	D	D	35

T : Testé dans ce numéro

D : Déjà sorti

P : Sortie prévue prochainement

RUBRIQUES

Compilations ____ 61
Logithèque et Hit ____ 64

Fabrication SORACOM – Dépôt légal à parution.

SUPER WONDER BOY

WONDERBOY est de retour !
Et avec lui, voici le plus terrible des challenges : l'aventure cauchemardesque opposant les forces du mal et du bien.
Encore une fois, le peuple pacifique de Wonderland se tourne vers SUPER WONDERBOY pour qu'il les libère des griffes de MEKA et de ses monstres meurtriers !

LE FUTUR DE WONDERLAND EST MAINTENANT ENTRE VOS MAINS !!

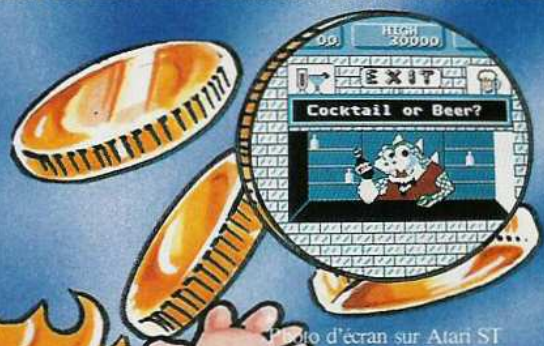


Photo d'écran sur Atari ST

Bientôt disponible sur Atari ST, Amiga, Cassette et disc C64, cassette et disc Amstrad et cassette spectrum

IN MONSTER LAND

Photo d'écran sur Atari ST

Distribué par :

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : 16 (1) 48 98 99 00

ACTIVISION

SEGA®

Disponible dans les meilleurs points de vente

SUPER WONDERBOY™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd, Japan. © SEGA/Westone 1987, 1988.
Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd.

GRAND CONCOURS

Septembre

MICRO WORLD

COMMENT PARTICIPER

- Trouver la vignette "MICRO WORLD GRATUIT AVEC LE LOGICIEL" dans votre magasin.
- Collez la vignette sur le bulletin-réponse ci-dessous.
- Retournez ce bulletin complet accompagné de la vignette avant le 27 septembre 1989.

PRIX

1er prix :
Un ordinateur de votre choix.
(Atari 520 ST, Amiga 500, Amstrad PC 1512)

2ème au 10ème prix :
Un baladeur FM.

Du 10ème au 35ème prix :
Un logiciel sur votre machine.

ATTENTION :

Vous voulez gagner des T-shirts et des stylos Micro World ! FACILE !
Répondez tous les mois au Grand Concours Micro World. Vous recevrez, à chaque participation, une attestation Micro World. Dès que vous en aurez 3, envoyez-les à Micro World qui vous fera parvenir votre T-shirt !!

REGLEMENT

1. Ce concours n'est subordonné à aucune obligation d'achat.
2. Une seule réponse par famille sera prise en compte chaque mois.
3. La vignette MICRO WORLD est disponible dans les magasins.
4. Les revendeurs micro-informatique et leurs familles ainsi que les membres de leur personnel ne peuvent participer à ce concours.
5. Les réponses exactes peuvent être obtenues auprès de MICRO WORLD à l'adresse ci-contre. Les gagnants seront prévenus directement par MICRO WORLD.
6. Les bulletins réponses doivent être retournés complets et accompagnés de la vignette "MICRO WORLD GRATUIT AVEC CE LOGICIEL".
7. Les 2 formules de participation ne constituent qu'un seul et même concours avec des lots identiques.
8. En cas d'égalité les ex-aequo devront concourir sur une machine d'arcade pour se départager.

BULLETIN REPONSE A RENVOYER A : **MICRO WORLD – BP 2 – 56200 LA GACILLY – FRANCE**

Questions :

1. Combien y-a-t-il de Top dans ce numéro ? _____

2. Citez 3 simulateurs de vol : _____

3.Citez 3 jeux d'arcade : _____

4. Combien de réponses, Micro World va t-il recevoir ce mois-ci ? _____

Vignette "Micro World Gratuit avec ce logiciel" *à coller ici*

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse _____

Code postal : _____ Ville : _____

Tél. : _____ Date de naissance : _____

Marque et type de votre ordinateur : _____

Dans quel magasin avez-vous trouvé votre vignette **"MICRO WORLD GRATUIT AVEC CE LOGICIEL" :** _____

Code postal : _____ Ville : _____

BEMEX TOURS

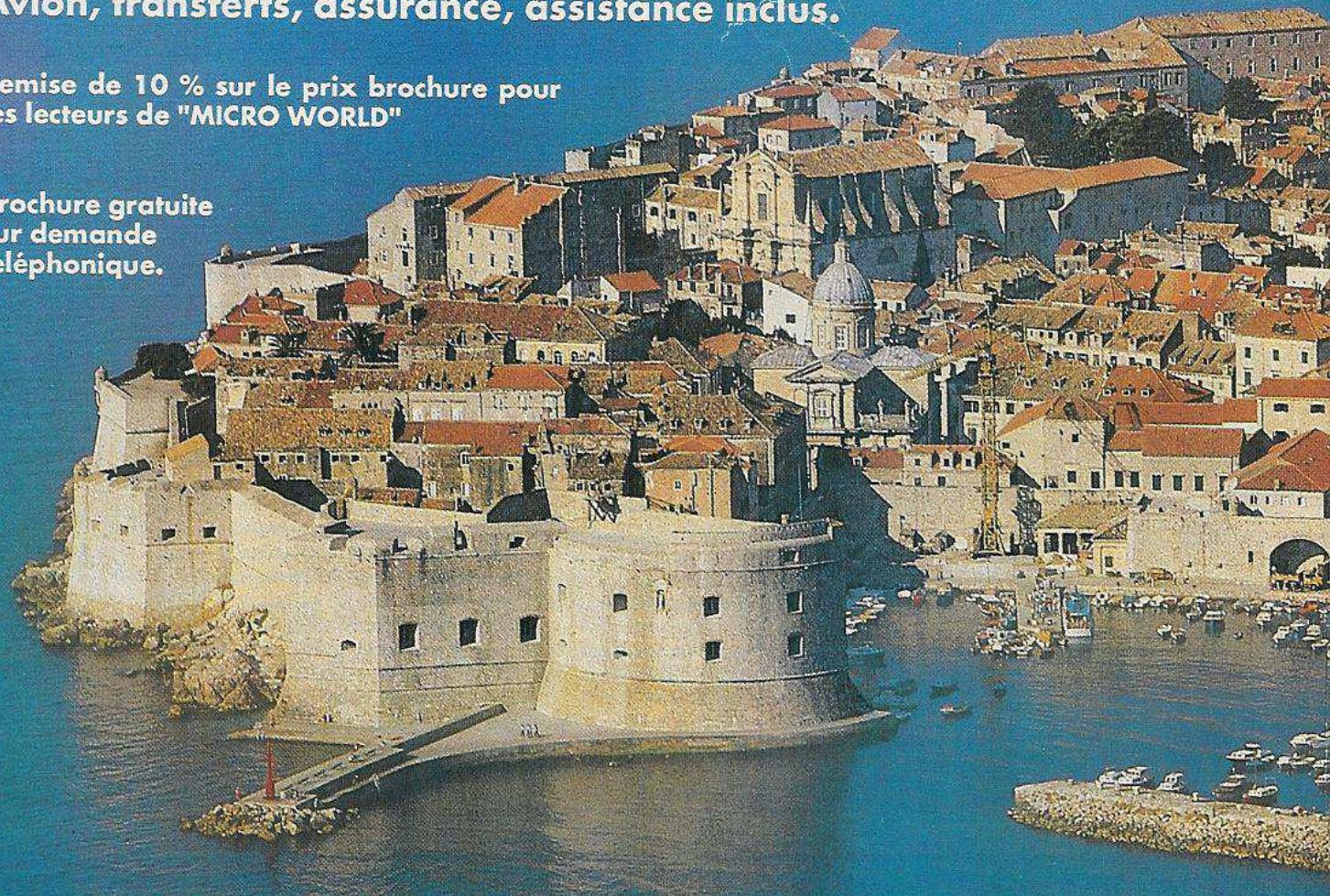
VACANCES EN YOUGOSLAVIE

AUTOMNE ENSOLEILLE A DUBROVNIK

1 semaine en demi pension avec vin et animation :
à partir de 2510 F *
*** Hôtel Minceta Dubrovnik, départ 14.10**
Avion, transferts, assurance, assistance inclus.

Remise de 10 % sur le prix brochure pour les lecteurs de "MICRO WORLD"

Brochure gratuite sur demande téléphonique.



ADRIATIQUE VOYAGES

26, rue Castagnary – 75015 PARIS – Tél. (1) 48.56.04.88

LES GAGNANTS SONT :

MICROMANIE à Saint-Herblain (44)
Voyage : Bruno Busson
Ordinateur : Olivier Bourligueux (13 ans) de Orvault

MIKALAND à Plan de Campagne (13)
Voyage : Christian Munch
Ordinateur : Marc Merle (14 ans) de Bouc-Bel Air

• INFOGRAMES

Pour la rentrée, Infogrames nous a préparé un cocktail de choc.

Au menu, de l'aventure, de la stratégie et de l'action. Trois grands jeux sortent incessament.

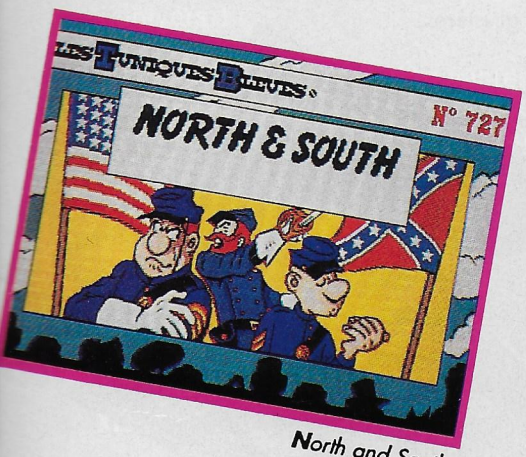
Gloops : Fervent défenseur d'un monde en couleurs, ce petit personnage, appelé Gloops, doit lutter contre les Evils, des méchants ayant pour but de percer tous les réservoirs de couleur.

Deux niveaux de difficulté et deux séries de 16 tableaux attendent le joueur.

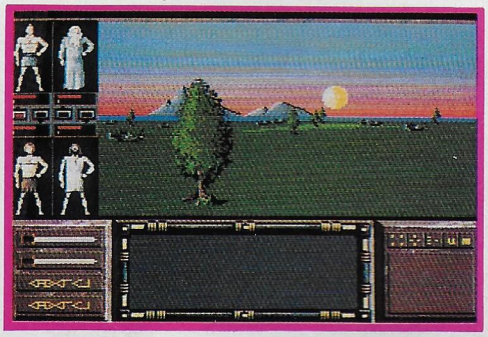
North and South : Ou comment revivre la guerre de sécession. Basé sur la BD «Les Tuniques Bleues», le soft est à la fois un grand jeu tactique, accordant une place importante à la stratégie et ne négligeant pas les scènes d'arcade.

Drakkhen : Un jeu de rôle qui a demandé plus d'un an de création.

Gloops



North and South



Drakkhen

Le groupe d'aventuriers devra trouver, sur un monde hostile, les 8 derniers dragons, réfugiés dans des donjons. Certains sont maléfiques, d'autre bons : il ne faudra pas se tromper !

La disparition des dragons signifierait, selon la légende, la fin du monde.

• MICROPROSE

Firebird assure la conversion d'un jeu d'arcades, Mr. Heli. A bord d'un hélicoptère, le joueur (tiens, c'est toi par exemple !), survole divers paysages.
Evidemment, ce n'est pas une promenade de santé puisque de nombreux ennemis encombrent le ciel.

Pour survivre, il faudra découvrir les cristaux cachés dans les décors. A la fin de chaque niveau (il y en a 3), un monstre attend le joueur.
Un jeu d'arcade où il faudra aussi faire travailler ses méninges.

Mr. Heli

Heat Wave

• ACCOLADE

On va faire rugir les moteurs ! Sur l'eau, sur l'asphalte, à deux roues comme à quatre, la vitesse est au rendez-vous de la simulation de qualité.
Le monde fabuleux des courses off-shore s'ouvre enfin ! Heat Wave vous transporte à 200 MPH, aux commandes d'un puissant off-shore. Gare aux éclaboussures !

Sur deux roues, The Cycle, vous permettra de concourir dans les grands prix internationaux. Sur 15 circuits différents, il faudra apprendre à maîtriser votre bécane et à pulvériser le chrono.

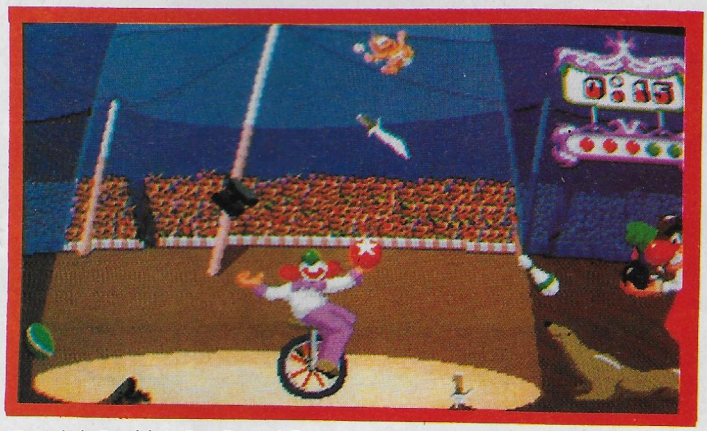
Si la F1 vous passionne, rassurez vous, on ne vous a pas oublié ! Avec Grand Prix, c'est comme si vous y étiez. Le cul au ras de la route, les yeux allant des rétroviseurs à celle-ci, vous devrez vous rappeler que le moindre instant de distraction peut vous coûter la victoire et vous envoyer dans les glissières.

Cycles

Grand Prix

• MINDSCAPE

Fiendish Freddy's Big Top o' Fun : derrière ce titre à rallonges, se cache un clown qui n'a pas du tout apprécié son licenciement. Il va profiter des difficultés passagères du cirque, qui ne peut continuer à vivre qu'en trouvant 10000 $. Les artistes (c'est vous, le joueur), font tout ce qu'ils peuvent pour donner un spectacle inoubliable. Freddy fait de son mieux pour les en empêcher. De l'humour et une «simulation» de cirque aux graphismes prometteurs.


Fiendish Freddy's Big Top o' Fun

XENON 2

MEGABLAST

XENON II : MEGABLAST

XENON II : Cette fois-ci, c'est la guerre : les xénites sont de retour et bouleversent le monde. Vous êtes le seul à pouvoir sauver l'univers !

Battez-vous à travers cinq vastes et mystérieux niveaux, détruisant petit à petit tous les aliens grâce à des douzaines et des douzaines de puissantes armes qui sont à votre disposition.

XENON II : Un coin op rapide et DIFFICILE de très bonne QUALITÉ. Beaucoup d'action garantie.

XENON II : n'appartient pas à ce monde !

XENON II : est un jeu des Bitmap Brothers.

XENON II : est un méga jeu de tir.

Bientôt disponible sur Atari ST, AMIGA & PC.

Photos d'écran sur Atari ST

image works

distribué par :

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL

The BITMAP BROTHERS

Disponible dans les meilleurs points de vente.

News

• ACTIVISION

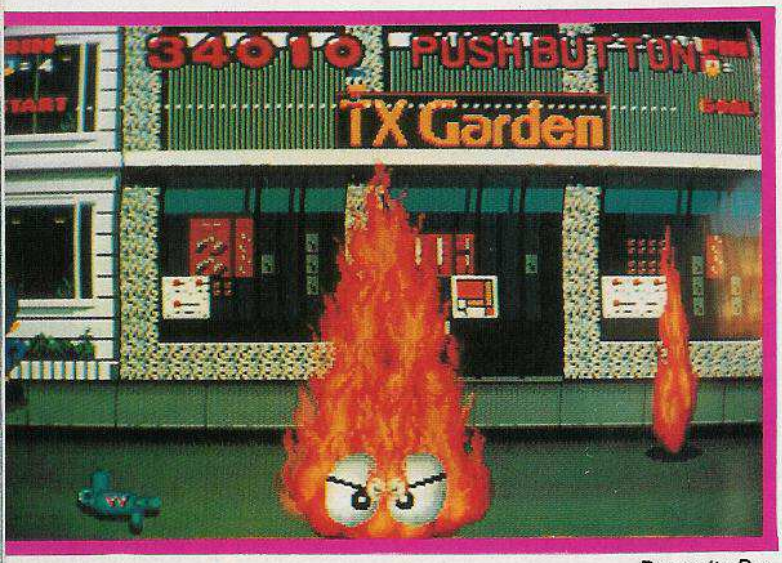
On l'attendait avec impatience, voici Super Wonderboy. Evoluant, comme son jeune frère, dans un pays de merveilles, qui n'a rien à envier à celui d'Alice, le héros doit défendre les habitants contre un monstre féroce.

Mais avant de pouvoir l'affronter, il devra éliminer toutes sortes d'ennemis en s'aidant de potions, magiques bien sûr, et des armes qu'il récoltera.

Connaissez vous Dynamite Dux ? Non ? c'est l'histoire de Bin et Pin, deux héros, qui partent à la recherche de Lucy, kidnappée par le féroce Achacha.

Evidemment, Achacha est protégé par de nombreuses créatures aussi diaboliques qu'astucieuses et il faudra les affronter. Crocodiles boxeurs, cochons sumo, l'humour n'est pas absent ! Et cette pauvre Lucy qui attend !

Super Wonderboy



Dynamite Dux

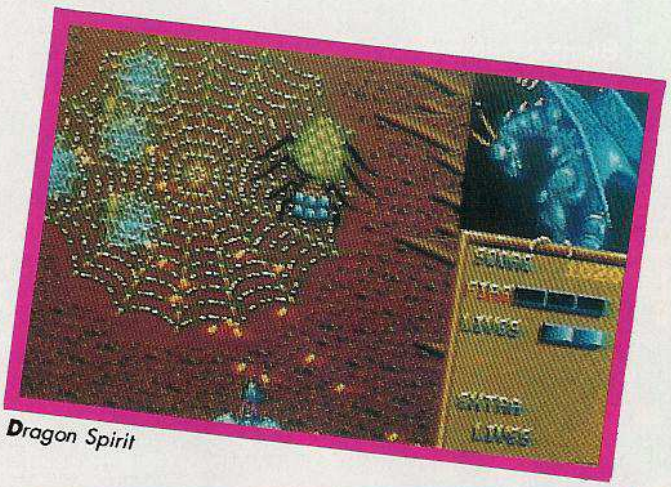
Pictionnary

• DOMARK

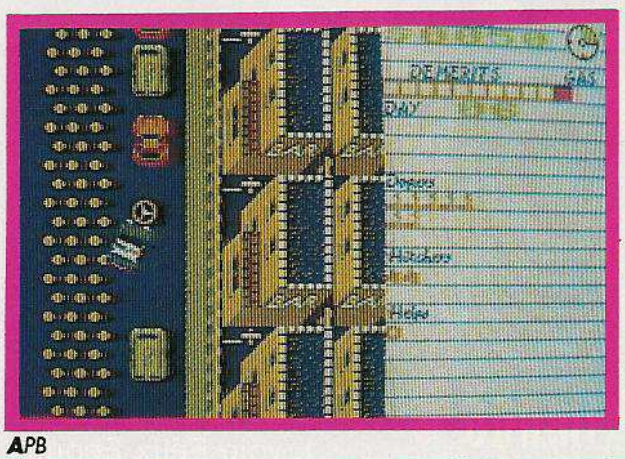
Vous avez aimé Trivial Pursuit ? Préparez vous alors à passer de longues soirées d'hiver avec Pictionnary. L'idée est intéressante : il faut deviner ce que pense une personne au moyen d'un simple dessin servant d'indice. Avec 2500 questions différentes, vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin !

Dans Dragon Spirit, on aborde un autre registre. Transformé en dragon, vous parcourez des mondes hostiles à la recherche de la princesse Alicia. Un jeu qui crache des flammes !

Une conversion de Tengen : APB (pour All Points Bulletin). Dans la peau de Bob, l'officier de police, épurez la ville de ses truands et criminels. Poursuites en voiture, fusillades, arrestations, l'action est à chaque coin de rue.

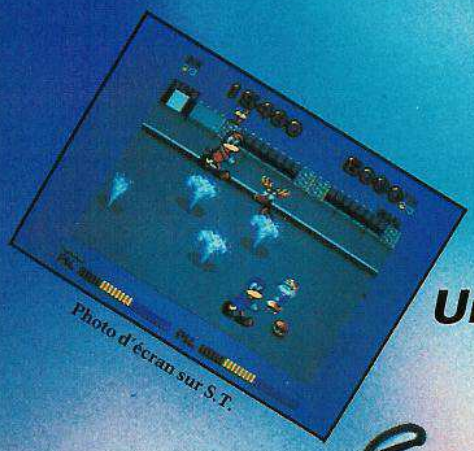


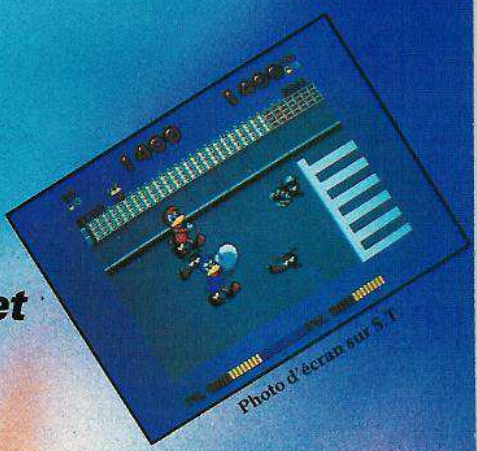
Dragon Spirit



APB

DYNAMITE DUX





Un jeu amusant, surprenant et EXPLOSIF !

Disponible dans les meilleurs points de vente.

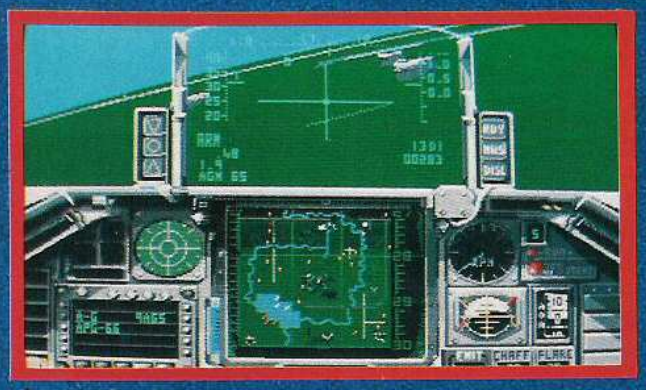
Bientôt disponible sur disc et K7 C64, disc et K7 Amstrad, Atari S, Amiga et K7 Spectrum

Distribué par
UBI SOFT
1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
Tél : 16 (1) 48 98 99 00

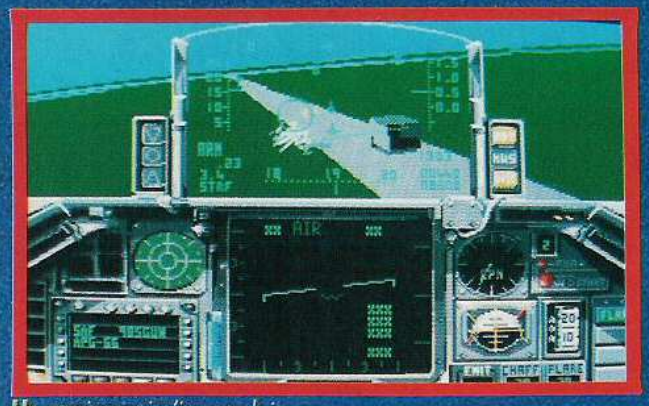
ACTIVISION

SEGA

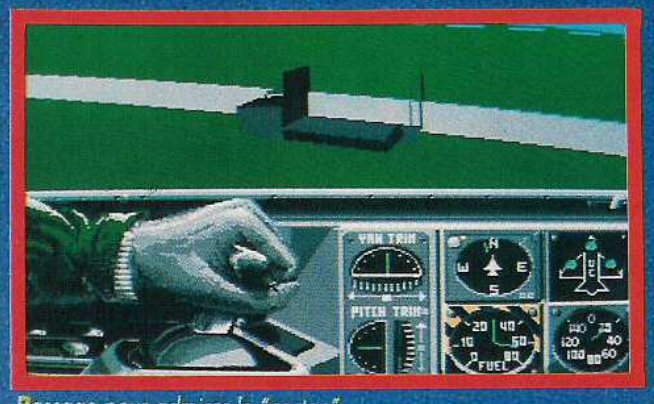
DYNAMITE DUX™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd. Japan.
© SEGA 1988, 1989. Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd.



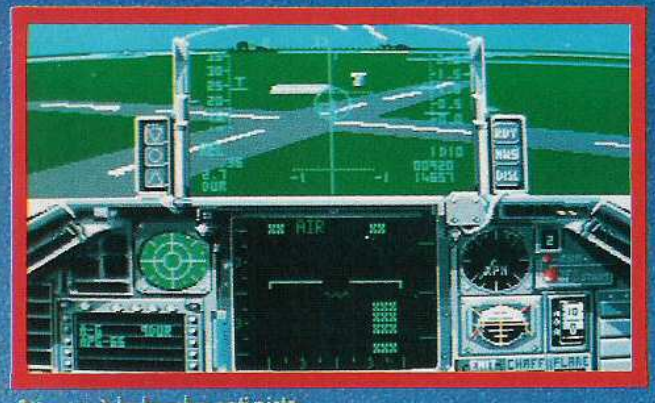
Attaque des chars.



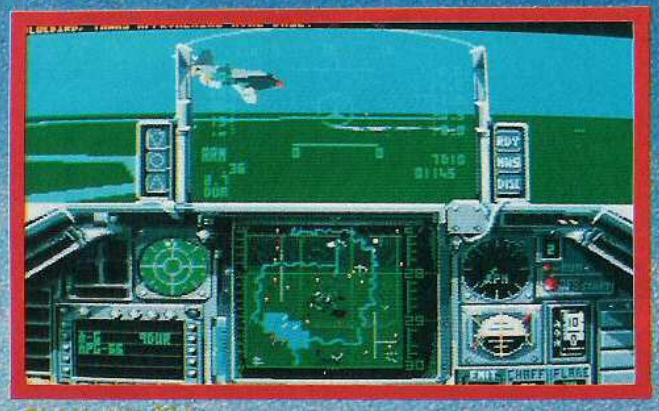
Un camion qui n'ira pas loin...



Passage pour admirer le "carton".



Attaque à la bombe anti-piste.



FALCON

Mission Disk

SPECTRUM HOLOBYTE
SIMULATION DE VOL

Les concepteurs de Falcon ont eu la riche idée de conserver à cette simulation de vol, un caractère ludique. Attention, cela ne signifie pas que le logiciel ne soit pas réaliste... Bien au contraire, c'est certainement un modèle au niveau de la simulation du système d'armes et du poste de pilotage.

Le F-16 Falcon est un chasseur multi-fonctions, capable de missions air-air (interceptions par exemple) et air-sol (attaque et destruction d'objectifs). C'est donc à Mach 2, à bord de cet avion aux commandes de vol électriques, ce qui lui confère une redoutable maniabilité, que vous allez participer à des missions de guerre. Vos adversaires seront des Migs, des rampes de SAM, et des forces au sol équipées de défenses anti-aérienne dont il vous faudra déjouer l'efficacité.

Le «Mission Disk» de Falcon arrive en complément de ces missions, où vous êtes peut-être passé maître.
Ayant fait vos preuves en unité opérationnelle, vous êtes muté à la frontière d'un pays ennemi montrant des instincts belliqueux.
Afin de le mettre au pas, le commandement militaire a décidé d'anéantir les équipements sol et les industries du pays, réduisant à zéro son potentiel offensif.

Douze missions vous attendent, au cours desquelles vous allez détruire des ponts, des usines, des rampes de SAM, des bases aériennes, et intercepter des convois militaires tout en évitant la chasse ennemie.
L'intérêt du jeu est qu'il offre une progression logique. Les dégats que vous occasionnerez lors des premières missions vous seront profitables par la suite.
Un char détruit, une voie de chemin de fer coupée, sont autant d'éléments qui vont freiner l'avance de l'ennemi.

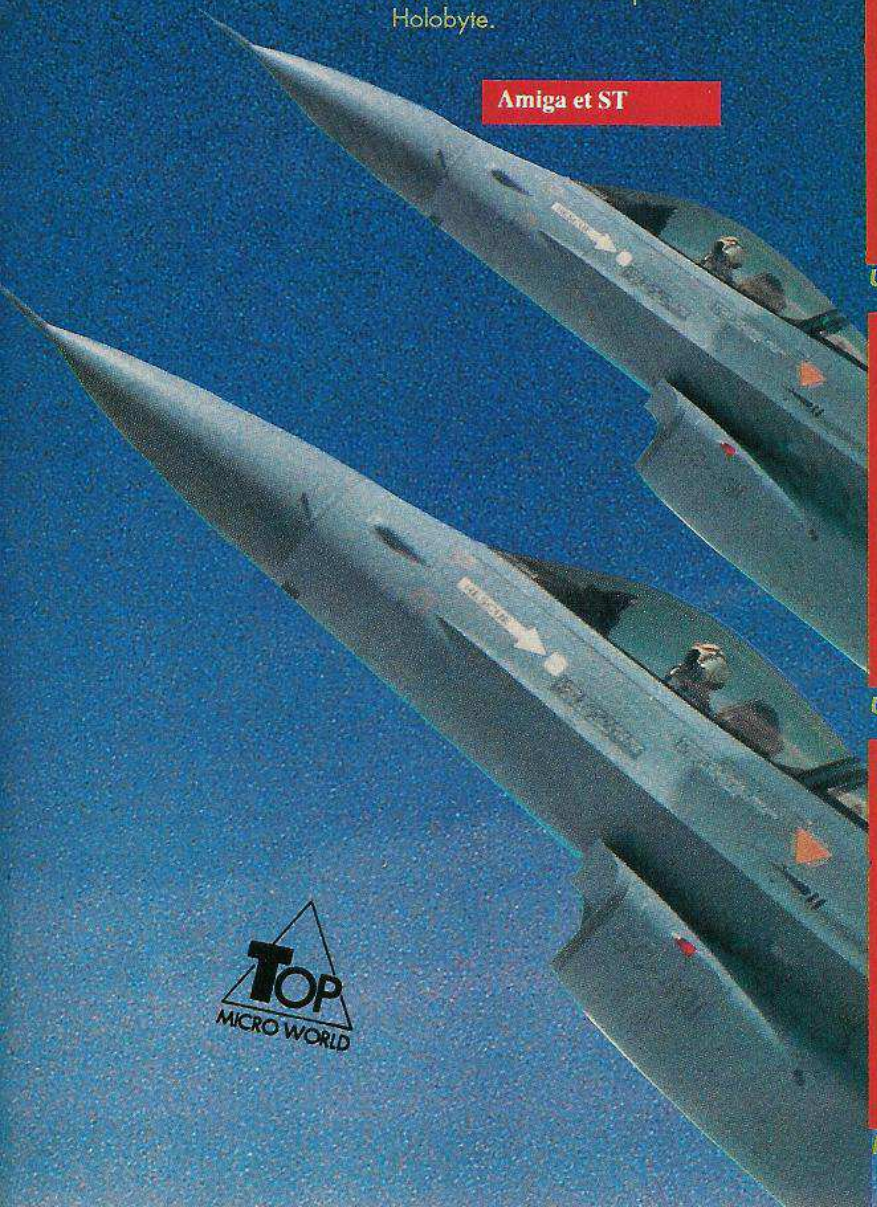
Dans Falcon, vous pouvez incarner plusieurs pilotes.
Les médailles et les points acquis par chacun sont mémorisés. Un bon moyen, qui permet d'adopter des stratégies différentes, et de mesurer leurs effets. Honte à vous si l'ennemi parvient à détruire votre base aérienne !
Heureusement, vous pourrez alors recommencer pour sauver l'honneur !
Techniquement, le «Mission Disk» conserve les caractéristi-

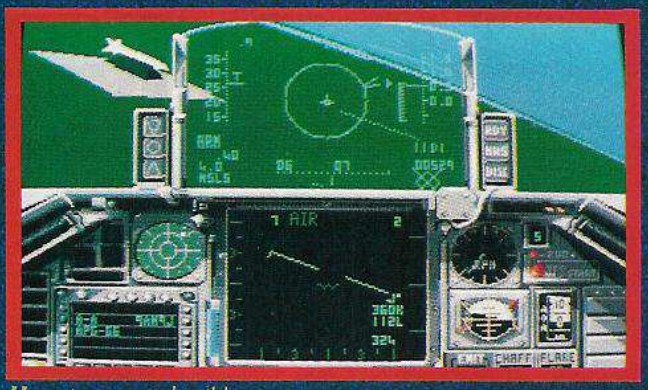
Si vous ne connaissez pas encore Falcon, c'est le moment ou jamais de le découvrir).
Cette simulation de vol, à bord d'un avion de combat, le F-16 Fighting Falcon, est rapidement devenue une référence dans le genre.
De ce succès est née l'idée de créer un «scenery disk», offrant davantage de missions que le logiciel d'origine.

ques du jeu initial, en corrigeant certains petits défauts (notamment au niveau de la maniabilité en vol et de la facilité d'atterrissage. Les décors ont changé de couleur : de l'ocre du désert, on se retrouve dans un paysage verdoyant et riche en points d'eau.

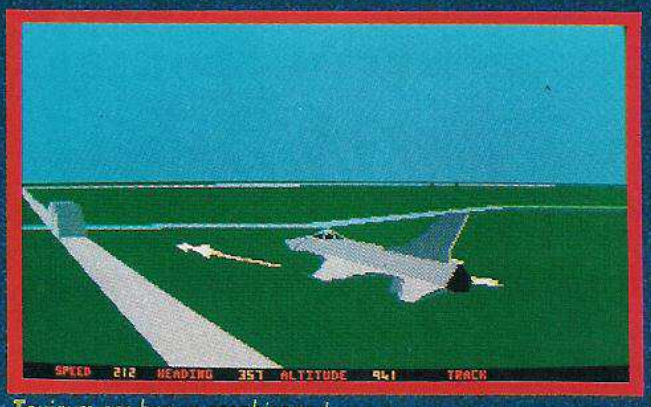
Le «Mission Disk» est un investissement indispensable qui permet de prolonger le plaisir de piloter le F-16 Falcon de Spectrum Holobyte.

Amiga et ST

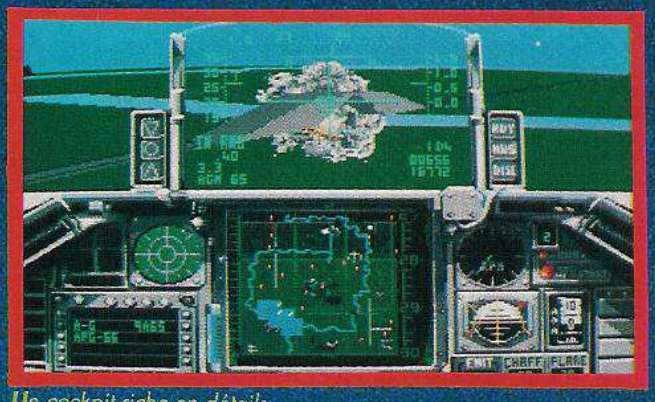




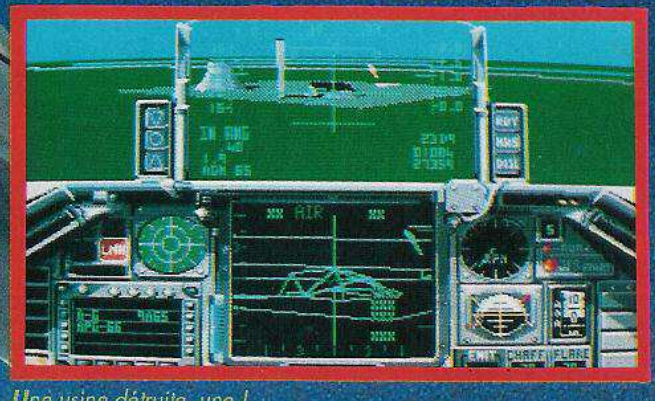
Un autre genre de cible...



Toujours ces beaux graphismes !



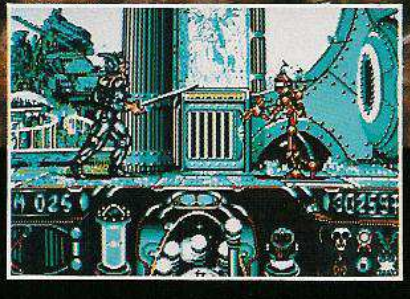
Un cockpit riche en détails.



Une usine détruite, une !

Retour à la base. Ouf !

KNIGHT FORCE



TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

TOP MICRO WORLD

Great Courts

Preview

BLUE BYTES/SIMULATION SPORTIVE

Whaooou... Enfin un tennis digne de ce nom sur Amiga.

Il y a bien eu quelques tennis sur Amiga mais là, la qualité du jeu est vraiment exceptionnelle.
En fait, avec ses 320 sprites différents (entendez position des personnages), Great Courts tient plus du simulateur que du jeu de tennis. Dans ce soft, on vous offre la possibilité de devenir le meilleur joueur du monde au travers des 4 tournois du grand chelem (Melbourne, Roland Garros, Wimbledon et Flushing Meadow). Il faudra s'adapter aux différents revêtements pour gagner.
Mais d'abord, il est conseillé d'apprendre à se servir d'une raquette. Pour cela, Great courts met à votre disposition des entraînements au service, un sparring-partner et 10 programmes de lance-balles. Vous pourrez ainsi améliorer votre jeu, contrôler vos effets (revers, coup droit, service...) ainsi que la trajectoire de vos balles.

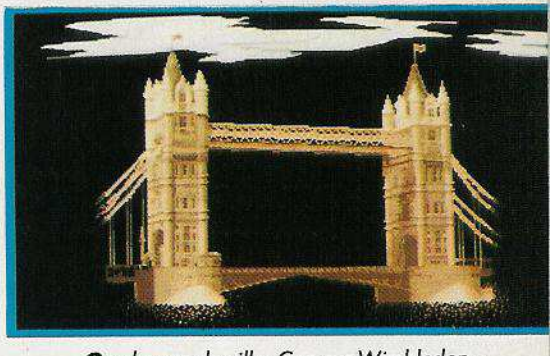
Les joueurs de tennis apprécieront la réalité des coups, trajectoires et effets comme s'ils étaient réellement sur un court.
Une fois prêt, vous pourrez rentrer en 32ème de finale des 4 plus grands tournois pour essayer de parvenir en finale.
Mais, quelque soit le niveau que vous choisissez (Easy, hard ou professionnel) la victoire en 3 sets ne sera jamais facile car les joueurs, quelque soit leurs points forts, sauront contrer toutes vos attaques.
Après chaque point, vous pourrez revoir le dernier échange grâce à une touche replay.
Dans ce cas une animation spectaculaire du 3D apparaitra à l'écran et vous remontrera le point.
Suspense et frissons garantis.
Rappelons encore que l'on pourra, bien entendu jouer à 2.

Bon tennis à tous et rendez-vous à la fin des 4 tournois pour compter les points et attribuer le titre de meilleur joueur du monde.

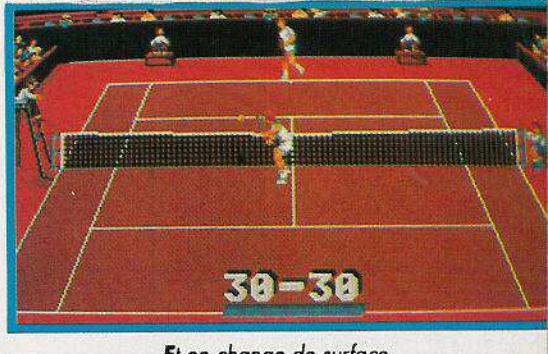
Amiga

Une vraie simulation, avec des tennismen célèbres.

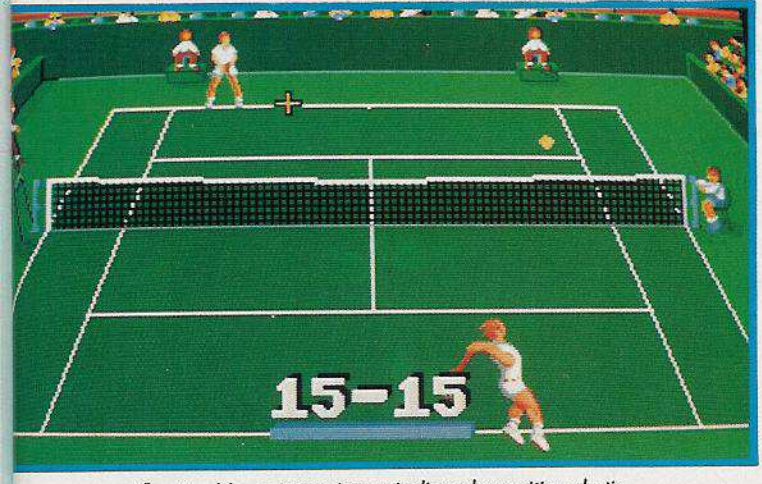
Au 1er plan, la croix près du joueur donne le positionnement.



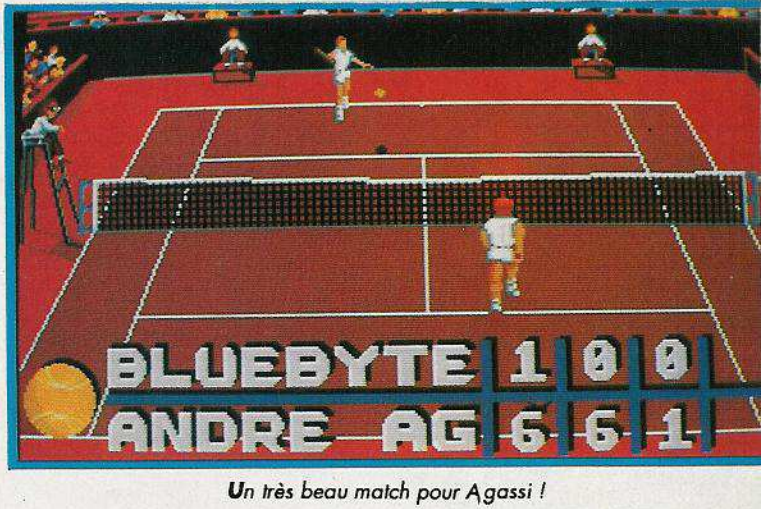
On change de ville. Cap sur Wimbledon...



Et on change de surface.



Service ! Le pointeur jaune indique la position du tir.



Un très beau match pour Agassi !

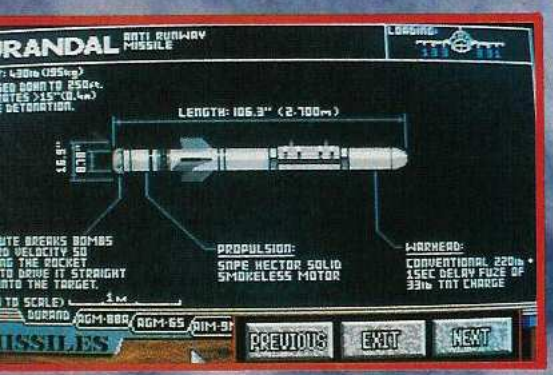
F-16 COMBAT PILOT

Préparation de la mission.

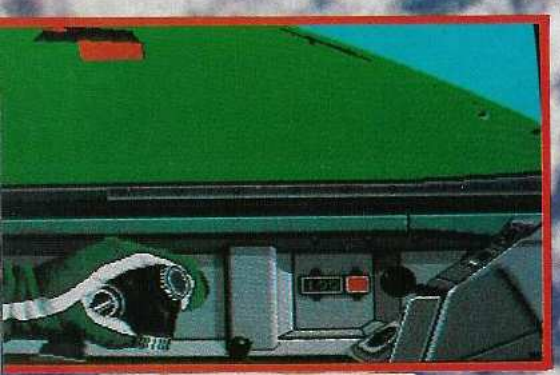
La tête en bas.

DIGITAL INTEGRATION
SIMULATION DE VOL

Une overdose ! J'ai pris une overdose de tonneaux, boucles, G positifs et négatifs, après avoir passé une petite heure aux commandes de mon Amiga transformé en F-16.



Le choix des armes.



Décollage !

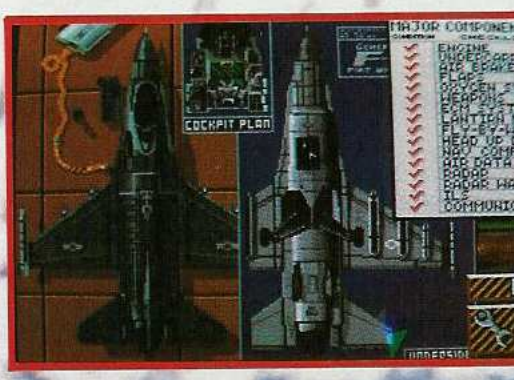
Pour être intéressante, une simulation de vol doit être rapide (surtout quand il s'agit d'un avion de combat). Ça tombe bien, l'Amiga est une bécane qui a des possibilités dans ce domaine ! Avec F-16 Combat Pilot, on découvre non seulement un avion, mais aussi tout l'environnement d'une unité opérationnelle.
La simulation prend en compte le pilote à son arrivée au sein de l'escadre. Il devra d'abord s'entraîner en compagnie d'un moniteur qui lui enseignera les subtilités de l'avion. Par la suite, il pourra enfin partir en mission.

Celles-ci sont très variées, allant de l'interception air-air à l'attaque d'objectifs au sol, en passant par la reconnaissance. Le réalisme est poussé. Avant de partir, il faut préparer son vol, en allant rendre visite à la météo, à l'officier de renseignements etc., puis voir avec les mécanos l'armement de l'avion.
Une fois en l'air, l'aventure commence... Essayez d'en ressortir vivant !

Ce soft est renversant à plusieurs titres : ses graphismes sont soignés, en particulier l'intérieur du cockpit avec voyants d'alarme, HUD détaillé, la main gauche qui bouge sur la manette des gaz, puis par sa rapidité et par les scénarios proposés. Le manuel est en français ; il constitue à lui seul une documentation sur l'avion, les systèmes d'armes et les techniques de combat.

C'est simple, il parait que le KGB en a dérobé quelques exemplaires pour étudier le F-16 ! Sans faire comme ces agents très spéciaux, n'hésitez pas à vous envoyer en l'air. Votre nouveau job : Pilote de Combat !

Approche finale.



L'atelier de réparations.

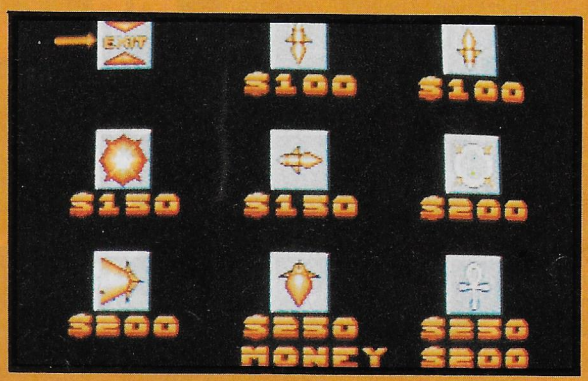
TOP MICRO WORLD

Jouer à deux est plus marrant

Bien armé, le sous-marin détruit les araignées géantes.

Le mouvement des méduses est remarquable.

En bout de tableau, le magasin d'équipement.



A votre disposition, dans le magasin.

BLOOD MONEY

PSYGNOSIS/ARCADE

Psygnosis frappe à nouveau, et de quelle manière !!!

Pour les possesseurs d'Amiga, c'est un titre qui n'est pas tout à fait nouveau puisqu'il est disponible depuis le printemps sur ce support. Le jeu était alors très intéressant, il le reste sur ATARI ST.

Mais quelle qualité de réalisation ! Un grand bravo aux développeurs. L'animation est tout simplement fantastique, les sprites sont de qualité tant au niveau des formes que de l'animation, des couleurs ou de la quantité que l'on peut avoir à l'écran. Techniquement, un soft presque parfait.

Mais revenons au jeu, car lui non plus n'est pas sans intérêts.

Vous êtes à bord d'un sous-marin de poche et votre but est de traverser une multitude de grottes et couloirs infectés de créatures agressives.

A chaque fin de grotte, des alliés ont installé des stations d'équipement qui vous permettront de faire une halte et par la même occasion d'améliorer votre armement. Mais il faudra payer. Et oui, dans ce monde, rien n'est gratuit.

Aussi, au début du jeu, vous partez avec 200 $ en poche, mais ce n'est pas suffisant.

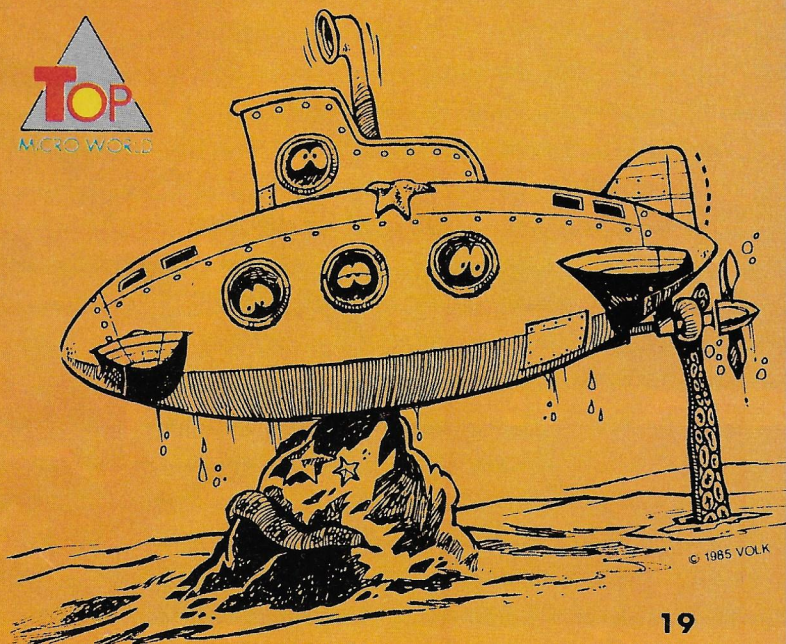
Ainsi, lorsque vous tuerez vos assaillants, ceux-ci parfois, laisseront tomber de l'argent qu'il faudra récupérer avant qu'ils ne se perdent dans les profondeurs sombres de ces grottes inacueillantes.

Attention, ne gaspillez pas votre argent, car plus on avance dans le jeu, plus la qualité est la quantité de l'armement sont importants.

Enfin, si vous avez peur d'y aller tout seul, il ne vous est pas interdit d'emmener un coequipier avec vous dans un autre sous-marin de poche. Le travail sera alors plus facile et la lutte pour l'argent qui tombe plus âpre...

Blood Money sera sûrement un hit sur machines 16 bits cette année. Alors, un conseil, n'hésitez plus, essayez-le et adoptez-le.

ST



JOUER AUX GENDARMES ET AUX VOLEURS N'A JAMAIS ÉTÉ AUSSI DRÔLE . . .

Des courses à une vitesse folle, des poursuites dangereuses, des tirs comme dans la réalité avec en plus un brin d'humour, voilà ce que vous allez trouver dans le nouveau jeu de TENGEN APB. Vous serez pendant 7 jours le policier Bob à la poursuite de petits bandits et de dangereux criminels.

APB™

Auto-stopper: Prenez un auto-stopper pour gagnez plus d'argent.

Prendre de la vitesse Sélectionner du matériel de haute performance.

Poursuivre et arrêter un certain nombre de criminels par jour.

Station d'essence S'arrêter à la station pour prendre de l'essence.

Magasin de beignets (DONUT) Y passer pour gagner du temps.

Police Retournez à la police à la fin de la Journée.

TENGEN

The New Name in Coin-Op Conversions.

Disponible dans les meilleurs points de vente

Distribué par UBI SOFT
1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cédex

Disponible sur C 64 K7 et disc,
Amstrad K7 et disc,
Amiga, Atari ST, IMB PC.

Distributed by DOMARK

Ferry House, Lacy Road, London SW15 1PR 01-780-2224.

Programmed by Walking Circles.

© 1989, 1987 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Games Corporation

INDY (INDIANA JONES)

LUCASFILM

Du ciné sur ton computer ? Indiana Jones ? C'est comme dans la pub : Mais si c'est possible ! Et c'est même sur ST et sur Amiga...

Oh là, je les vois venir... On se calme ! Il est comment Harrison Ford sur ces deux machines ? Euh.. Je dois avouer qu'il est pas trop mal... Il est même pas mal du tout...Allez, je vous le dis : il y a son portrait digitalisé !

Quant au jeu, c'est une vraie perle ! : autant d'action que dans la boite à images, autant de suspens, autant de dépaysement, et tout ça avec des graphismes très travaillés. Le régal, quoi !
Indy vous fera découvrir quatre univers, dans lesquels vous aurez à rivaliser de dextérité et d'habileté pour montrer que vous êtes à la hauteur de prêter corps et âme au bel héros.

Dans chacun d'entre eux vous aurez une mission à accomplir, la quête d'un objet symbolique, condition ultime pour passer au niveau supérieur.
Le niveau 1 vous propulse au fin fond d'une grotte à la recherche de la croix de Coronado.

Très vite vous vous apercevrez qu'il s'agit d'un véritable parcours du combattant... Car tout, vraiment tout, est fait pour vous désarçonner : dans les antres de cette terre, on ne se déplace pas seulement à pieds, mais on joue à Tarzan en sautant de cordes en cordes et il y aura toujours une poutre placée trop bas, toujours un lanceur de couteau ou un tireur mal intentionnés, toujours un imprévu qui fait que çà ne passe pas... A vous de gérer au mieux le temps qui vous est alloué.
Ne négligez pas non plus de ramasser les torches, car une petite merveille technique provoque une baisse de l'éclairage au fur et à mesure de votre progression.

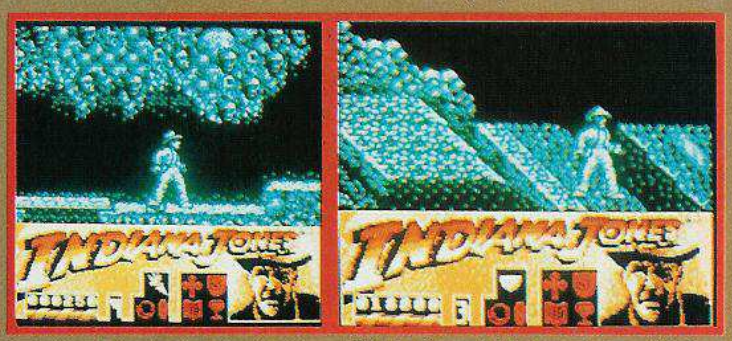
Le décor de la grotte est tout à fait réussi : toute d'ôcre vêtue, avec d'inombrables coins et recoins , tapissée de stalactites ayant de fâcheuses attirances envers vous..

Les niveaux suivants vous emmèneront dans les catacombes d'un château, dans le ventre bombé d'un zeppelin, et enfin au milieu des dédales du Saint-Clare.

Poussez à fond le son : la musique authentique de la série vaut le coup... d'oreille, et les bruitages sont bien réalisés.
Bénéficiant en plus d'une bonne jouabilité, ce jeu difficile qui nécessite un bon entrainement afin d'être dompté vous tiendra en haleine des heures durant, on s'y accroche et on ne se lasse pas de contempler son héros...

Attraper la liane pour franchir l'eau. (ST)

Sauter par-dessus les barils et tuer le tireur. (ST)

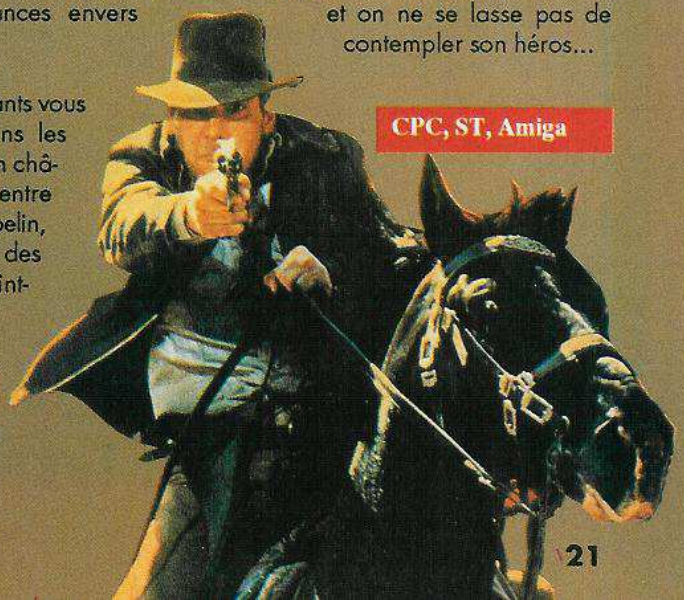


Le 2ème niveau dans les catacombes. (CPC)

The holy grail (4ème niveau). (CPC)

A coups de fouet, éliminer les adversaires. (Amiga)

Et on descend ! (Amiga)

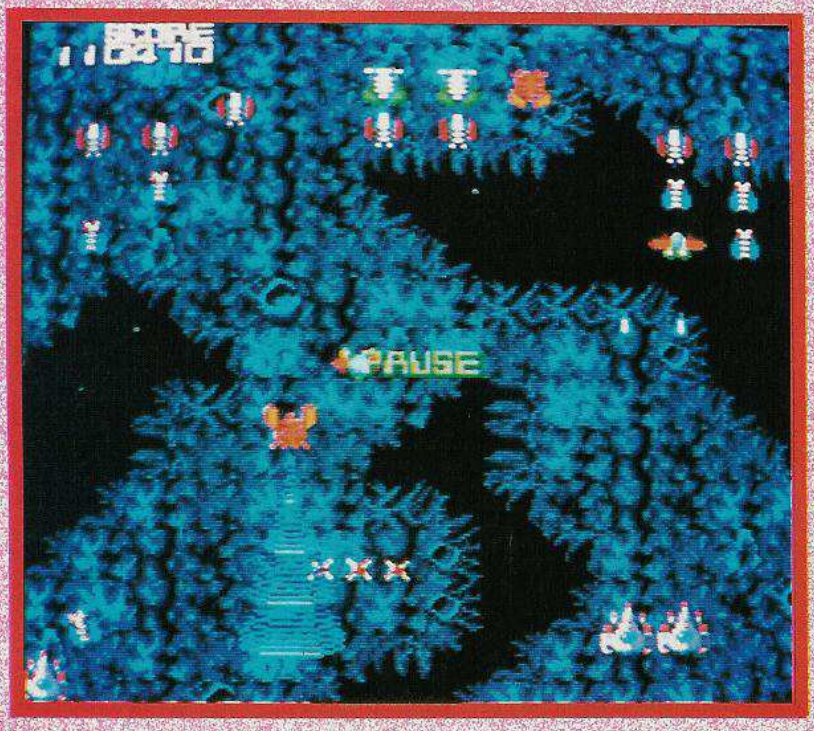


CPC, ST, Amiga

NEC PC ENGINE

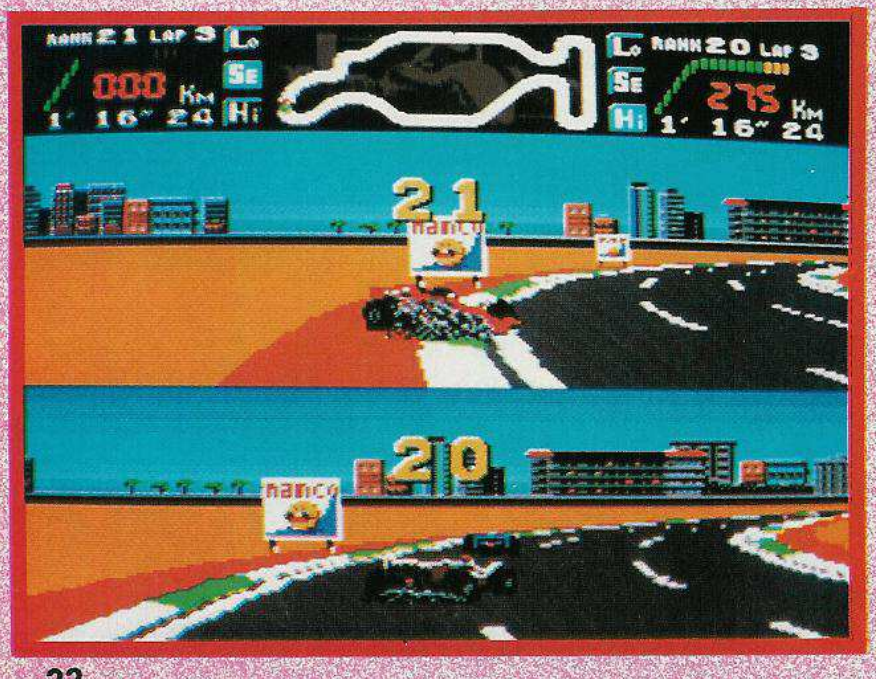
Les 10 meilleurs jeux

Elle gagne à être connue, la console PC Engine de NEC. Regardez bien ! Sur l'écran, 512 couleurs et 64 sprites peuvent être affichés simultanément. Ecoutez bien ! Le haut-parleur du moniteur laisse entendre un son sur 6 voies et 8 octaves. Rien d'étonnant à ce que les plus grands développeurs mondiaux lorgnent sur cette minuscule merveille. 50 jeux sont déjà disponibles. Nous avons choisi les dix meilleurs. Voici le Top Ten PC Engine de la rédaction de Micro World.



GALAGA

Voici un Space Invaders revu et corrigé, une conversion d'arcades interprétée par un ballet de mouches, une horde de têtards et autres bestioles imaginaires. Il est classique et pourtant bien fait car à la fois rapide, varié, amusant et offrant de bons bruitages, une musique peu usitée dans un tel genre de jeux : valse, tango...
Exhibant aussi de jolis décors, vous n'êtes pas non plus au bout des innombrables niveaux. En cas de tir heureux, votre vaisseau peut se dédoubler, mais si vous attendez, les bébêtes deviennent plus grosses et au bout d'un certain parcours, attention au gros monstre, copie assez conforme du cheval de Troie...



FINAL LAP

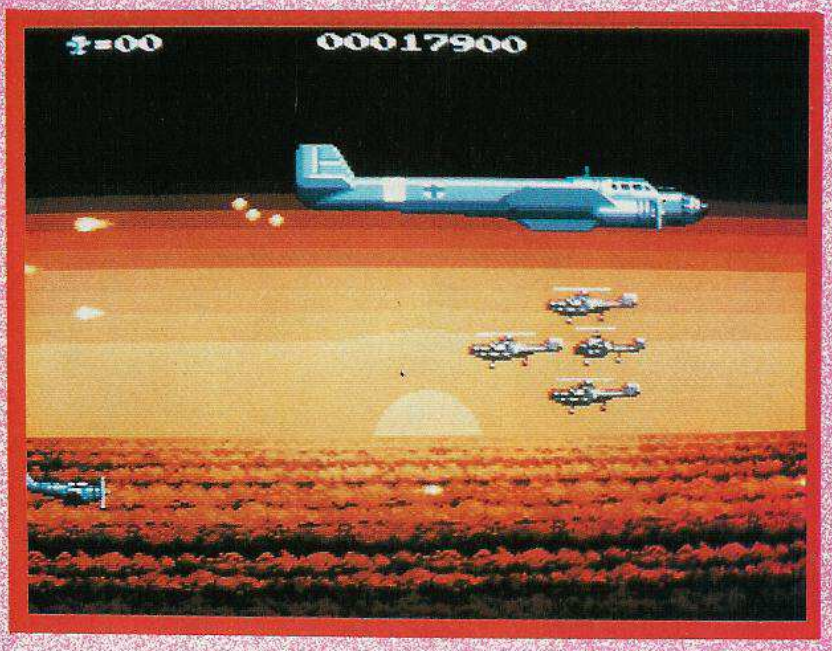
Deux courses de voitures dans la même cartouche ! La première : un gamin se déplace sur un plan, voiture téléguidée sous le bras, attendant qu'un autre le défie. Puis la course débute avec l'écran divisé en deux permettant de voir votre voiture et celle commandée par l'ordinateur. Pour dépasser l'autre, prenez les tremplins et les batteries supplémentaires.
Pour le grand prix, choisissez votre véhicule parmi quatre et suivant les parties, vous parcourerez différents circuits. Le système de l'écran divisé est toujours utilisé mais en plus on peut jouer à deux, et là vraiment, on s'éclate. Dans ces deux courses, la maniabilité et la rapidité vous raviront tout comme si vous étiez sur le terrain

VIGILANTE

Dans une rue typiquement américaine, mal fréquentée au possible, vous jouez des mains et des pieds pour vous sortir des assauts rudes et incessants de toutes les bandes de voyous, skinheads, truands et autres du coin. Pourquoi vous battre me direz vous ? Pour délivrer votre fiancée Madonna, prisonnière de leurs mains...
Si en plus je vous dis que toutes ces embuscades vous coûtent de l'énergie, que le temps est limité et qu'à la fin de chaque niveau vous devez combattre le colosse d'une bande quelconque, je suis prête à parier que ça calme illico vos ardeurs amoureuses !
Les jolis graphismes, la vitesse des déplacements et la bonne jouabilité plairont aux amateurs du genre.

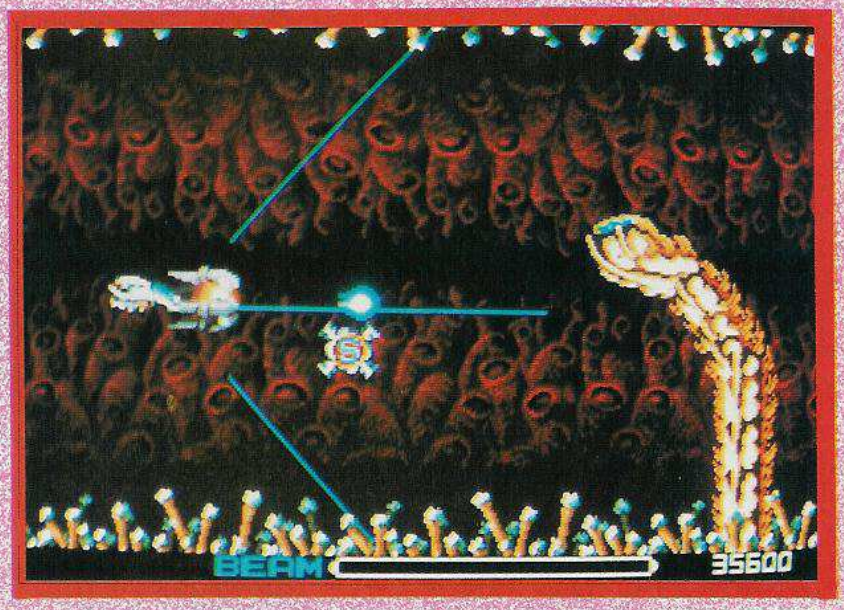
P 47

Aux commandes d'un P 47, engagé dans une guerre impitoyable, vous devez anéantir les vagues d'assaillants qui vous font face dans les airs comme sur la terre. L'élimination des appareils ennemis (tanks, grues, lances missiles, chars blindés...) peut vous procurer des armes supplémentaires bien utiles tout au long du jeu.
A la fin de chaque niveau, un avion assez difficile à détruire, et qui deviendra de plus en plus invulnérable au fur et à mesure de votre progression, vous barre la route.
Ce jeu bénéficie d'un bon srolling horizontal, de bonnes animations, et de sprites bien réalisés.



SIDE ARMS

Encore un bon vieux shoot'em up, une conversion d'arcades, très bien réalisé néanmoins au vu de sa très grande vivacité, de son excellente animation et de ses décors jolis et variés.
Engoncé dans un scaphandre-vaisseau de l'espace, tirez dans le tas d'objets volants aux multiples formes, dans les vagues de robots, etc.
Sur votre chemin, plusieurs icônes vous permettront de posséder différentes armes, de doubler, de multiplier vos tirs, de vous protéger avec des armures .
Tout cela est mis en réserve et sera sélectionnable par la suite.

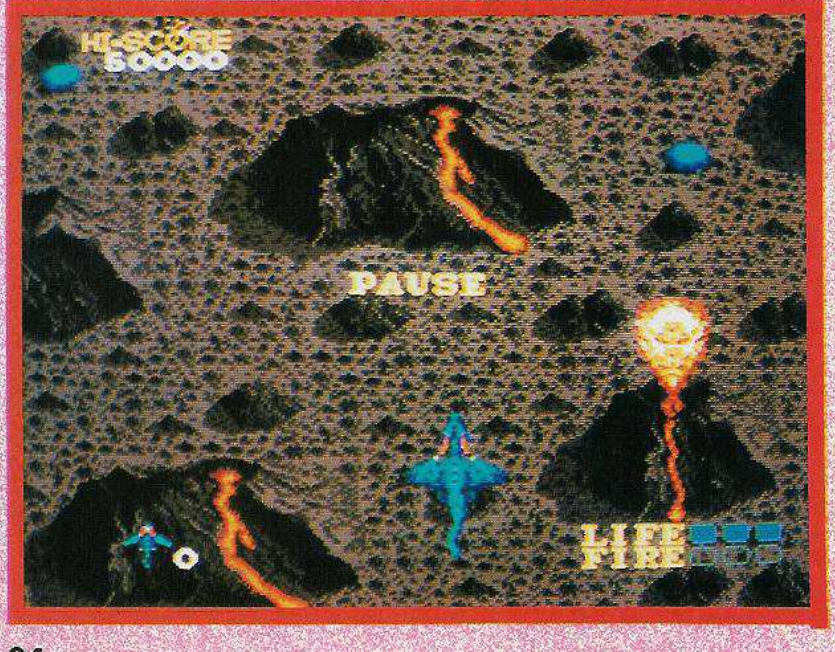


R-TYPE 2

Toujours dans la famille des tirs et des vaisseaux spatiaux, voici un nouveau membre en la personne de R-Type 2. Seules d'horribles créatures peuvent habiter cet empire de l'espace aux décors lugubres, macabres et ils vous sera difficile de résister à leurs assauts répétés tant les tirs viennent de partout. Mais si vous êtes habile, votre vaisseau pourra acquérir vitesse, rapidité, laser et autre option et vous pourrez même obtenir une puissance de tir supplémentaire en maintenant le bouton fire appuyé.
A la fin de chaque niveau, un monstre encore plus résistant que les autres fera surface. Ce jeu est difficile, accrochez vous bien !

KATO ET KEN

Ces deux grands humoristes japonais vous proposent une balade très mouvementée où des tas de petites aventures vous attendent. Métamorphosé en Kato ou Ken, sautez par dessus les obstacles, évitez le contact avec les abeilles ou tout autre animal, récoltez les fruits pour augmenter votre énergie et n'ayez pas peur de botter le postérieur de votre ami. Je vous conseille de vous méfier des volatiles peu délicats lachant leurs excréments, à moins que vous ne décidiez d'employer les mêmes armes en vous baissant et en lâchant un petit vent... Entrez dans les WC, ça vous redonnera de l'énergie ou jouez au jackpot dans les toilettes.



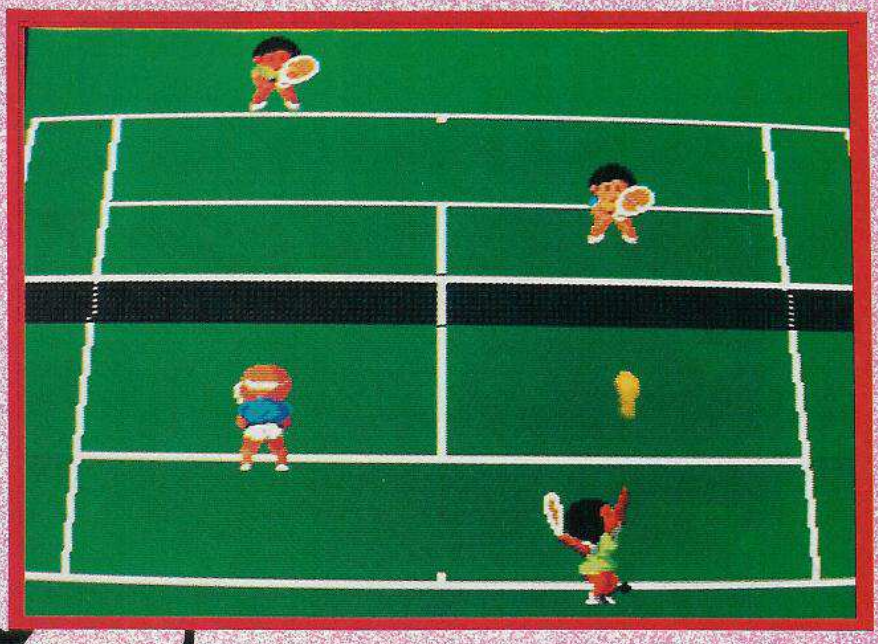
DRAGON SPIRIT

Toujours un exercice de tirs mais sous quelle forme ! Plus de vaisseau mais un réel dragon cracheur de feu, des ennemis choisis parmi les spécimen des musées préhistoriques et le privilège de survoler, joystick en main les jolis paysages (grâce à de bons graphismes) de notre terre chérie à l'heure de sa création...
Les énormes oeufs offrent de nombreuses options : si vous tirez sur les rouges, votre cracheur de feu devient carrément féroce et sur les bleus, il double sa tête et donc ses tirs. A la fin de chaque niveau, gare au colosse, maître des temps préhistoriques !

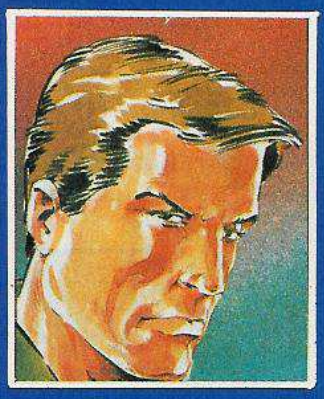
SUPER WONDER BOY

Vous le retrouvez le petit soldat dans cette suite, il est toujours aussi plein de bonhomie, et ses aventures sont toujours aussi passionnantes que plaisantes. C'est avec beaucoup de courage qu'au moyen de son épée, Wonderboy a décidé de débarrasser son pays de tous les monstres qui l'ont envahi. Chaque coup d'épée victorieux lui rapporte des sous qu'il pourra dépenser bien utilement en achetant dans les magasins qui jalonnent son parcours, des armes ou de la nourriture pour le maintenir en forme en vue des combats.
Notre héros doit préserver ses cinq coeurs représentatifs de sa vie, c'est pourquoi c'est à lui de bien distinguer les bonnes des mauvaises rencontres qui peuvent tout aussi bien lui enlever que lui apporter des vies. Gare au monstre qui sanctionne le passage à chaque niveau supérieur.

TENNIS



Il est tout simplement génial ce tennis ! La réalité a été très bien imitée ce qui donne une simulation de qualité : l'effet des balles est très bien rendu, celles ci sont rapides, et leur rattrapage est aussi difficile que sur un véritable court. En plus, c'est à vous de sélectionner un match en dou- ble ou en simple, les joueurs et même la surface sur laquelle vous allez jouer. Et voici le meilleur pour la fin : on peut jouer à deux et même à quatre ! Ça vous garantit ainsi des moments passionnants, raquette en main, d'autant plus que les graphismes sont bien réalisés, et que la parfaite maîtrise de ce jeu nécessitera beaucoup d'entrainement.



RICK DANGEROUS

FIREBIRD
ARCADE/AVENTURE

Quel est le point commun entre un temple Aztèque et une pyramide Egyptienne ? Vous ne voyez pas ? Ces deux lieux sont tout simplement le théâtre des aventures de Rick Dangerous, le super-héros.

On a beau être un super-héros, on en est pas moins un homme, avec des faiblesses et des instants de distraction. Il vous viendrait à l'idée d'oublier de faire le plein de votre avion ? La panne sèche, en pleine jungle, dur ! L'aventure commence pour Rick mais il aura besoin d'un petit coup de main. A vous de l'aider avec un joystick et un peu d'habileté.

Près d'une centaine de tableaux vous attendent dans ce jeu, avec leurs pièges en tous genres.
Vous ne les découvrirez qu'après être tombé dedans. La fois suivante, vous saurez les éviter ! Les guerriers qui défendent les lieux ne vous feront aucun cadeau. Gardez en tête ce seul mot d'ordre : timing et coordination des mouvements.

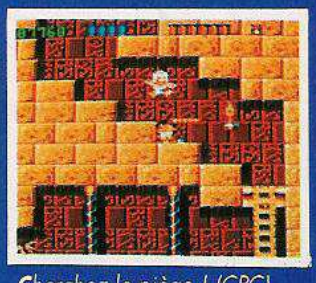
Fort heureusement, Rick est armé. Il est parti avec un bâton, qu'il utilisera comme une matraque, un 6 coups et... 6 bâtons de dynamite. Il faudra penser à récupérer des munitions, à s'écarter lors de l'explosion de la dynamite et à utiliser le révolver pour désamorcer certains pièges. Rick devra également ramasser des statuettes et des joyaux.

S'écarter lors de l'explosion. (ST)

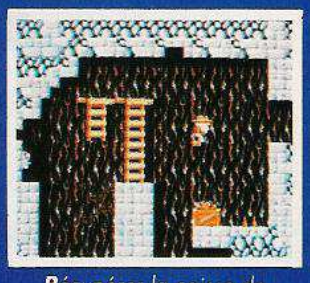
Un graphisme très coloré, surtout sur CPC et des animations correctes font de Rick Dangerous un jeu plaisant et varié.

CPC et ST

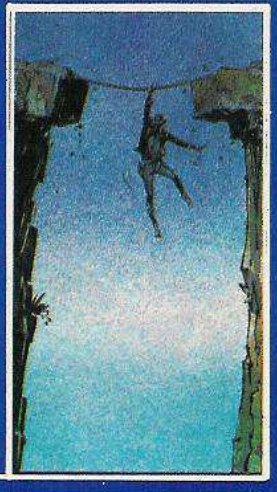
Et une statuette, une ! (CPC)



Cherchez le piège ! (CPC)



Récupérer la caisse de munitions. (ST)



IT BRINGS OUT THE BEAST IN YOU!

ATARI ST SCREENSHOTS

DRAGON SPIRIT™

Transpercez les cieux de vos flammes lors d'un de vos vols les plus impressionants.

Crachez du feu au dessus de hordes de méchantes créatures venues de la préhistoire.

- une brulante, monstrueuse lutte jusqu'à la mort
- ramassez les bonus qui vous donneront des armes et reactiveront votre puissance de feu
- huit niveaux d'action à vous faire perdre haleine
- enivrant et stimulant...
- avez-vous l'esprit guerrier, avez-vous l'esprit "DRAGON"?

Programmed by: Consult Software Ltd

© 1989 TENGEN INC. All Rights Reserved ™NAMCO LTD

Disponible dans les meilleurs points de vente.

TENGEN

The New Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

Publié par DOMARK LTD,

Distribué par UBISOFT, 1 Voie Félix Eboué, 94021 Creteil, France
Tel: 16(1) 48.98.99.00

Disponible sur: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum

Seul contre tous !

TOP MICRO WORLD

P-47

ARCADE/FIREBIRD

La guerre devient tout suite plus amusante et moins dramatique quand elle se joue sur l'écran d'un ordinateur.

Un bonus à récupérer.

Aux commandes du célèbrissime P-47 Thunderbolt, chasseur bombardier aussi connu Outre-Atlantique que les Stukas chez nous, vous allez revivre quelques phases épiques de la guerre aérienne, revues et corrigées de quelques anachronismes et invraisemblances qui vous rendront la tâche encore plus dure.

Au cours de votre mission, votre appareil sera placé sur le côté gauche de l'écran, l'ennemi arrivant face à vous et parfois même derrière vous.

Suivant votre adresse ou votre inconscience vous pouvez évoluer vers le bord droit de l'écran.

Au cours des combats, vous pourrez récolter des armes nouvelles, qui renforceront vos défenses. Certaines sont très surprenantes, surtout pour vos assaillants.

Suivant l'adversaire, elles seront plus ou moins efficaces. Il est certain que, détruire un appareil ennemi à la bombe de 500 Kg relève de l'exploit, quoique...

Les armes nouvelles se substitueront à celles précédemment récoltées, tout en laissant actif votre armement de base du début du jeu : Un simple ca non. Simple mais redoutable.

Aucun ennemi ne vous sera épargné : Des chasseurs en piqué aux panzers, en passant par un bombardier dont la démesure n'a d'égal que son efficacité. Un conseil : Ne le taquinez pas de trop près.

Il se vexe facilement et manifeste parfois son agacement de manière meurtrière à l'égard de votre frêle machine volante.

Ne négligez pas non plus, planqués entre quelques arbustes, les canons anti-aériens. Leurs aspects sont trompeurs : Petits mais coriaces.

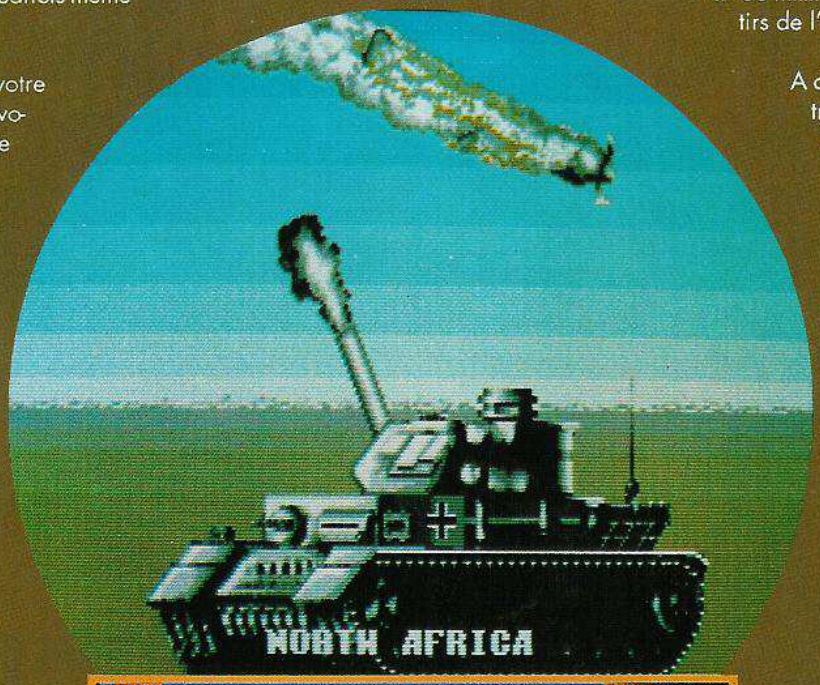
En fait, on s'aperçoit très vite que tout le monde vous en veut et qu'il faudra dompter le P-47 au millimètre près pour échapper aux tirs de l'adversaire.

A chaque tableau, vous vous retrouverez plongé dans un décor différent. Et chaque nouveau décor, il y a de nouveaux ennemis. Et à chaque nouvel ennemi, il y a une nouvelle parade et une nouvelle tactique.

Les graphismes sont superbes, un avion ressemble à un avion et un arbre à un arbre (et pas l'inverse, ce qui serait gênant!).

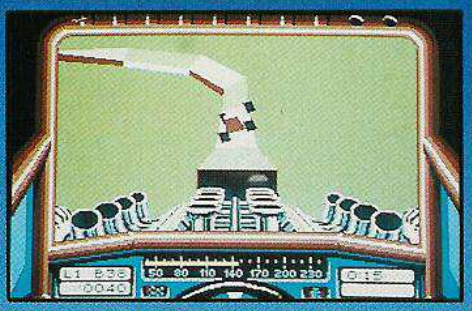
Le scrolling est un modèle du genre tant sa fluidité est appréciable.
Le nombre de sprites à l'écran ne ralentit en rien la vitesse du jeu. Et quelque soit la situation, vous bénéficierez toujours du maximum de manoeuvrabilité de votre appareil.
Les bruitages sont, eux aussi, corrects. En fait tout les ingrédients sont réunis pour faire de ce jeu une bonne, très bonne adaptation d'un non moins bon et célèbre jeu d'arcade.

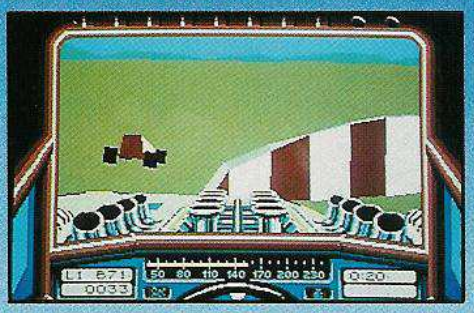
ST

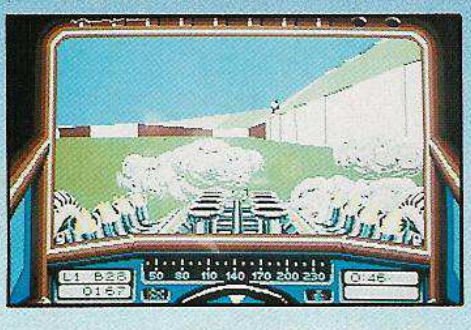


Quelquefois, il vaut mieux éviter le combat !

STUNT CAR RACER



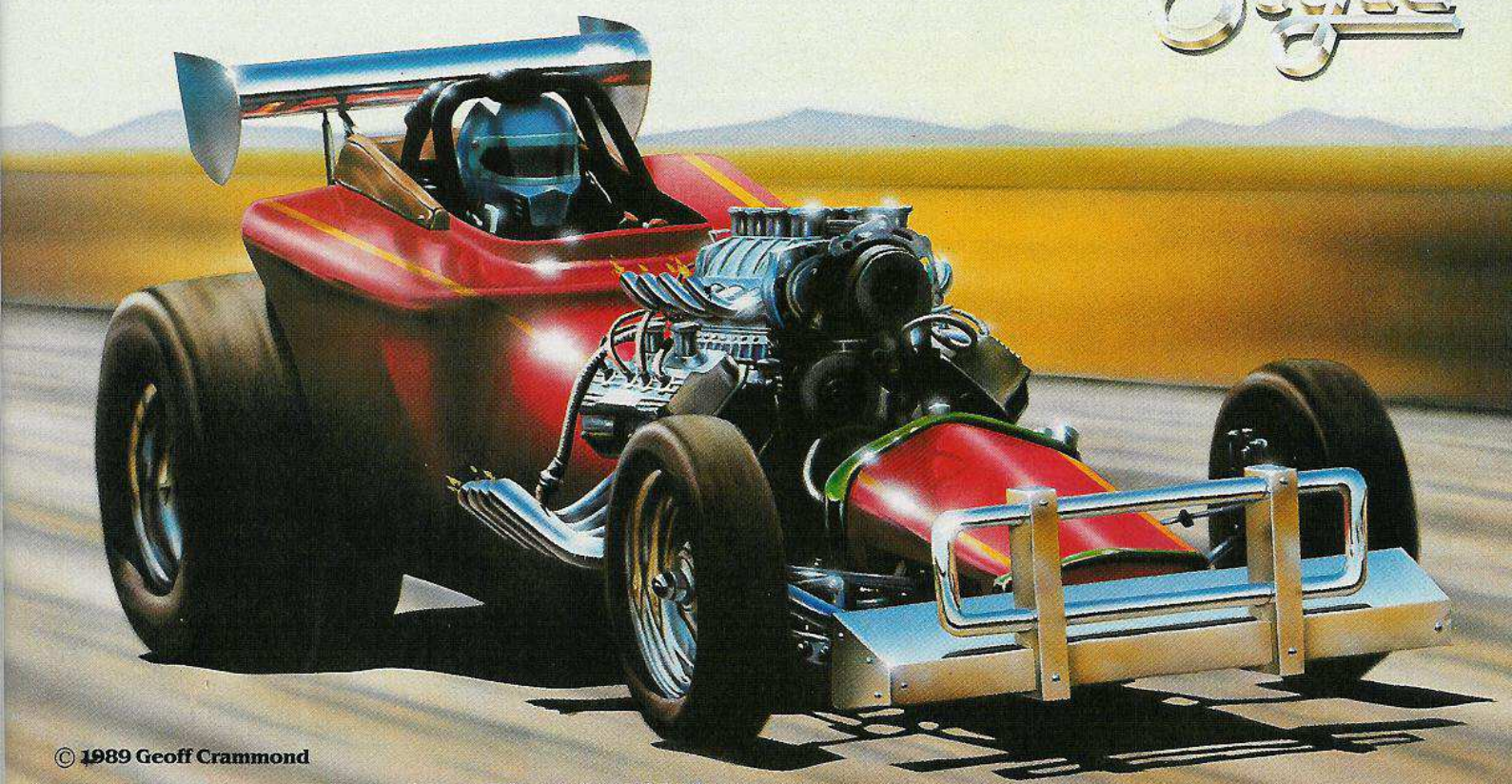




Sautez dans cet engin ultra rapide V8 turbo et lancez vous à toute vitesse sur les circuits les plus extraordinaires. Pour devenir un champion il vous faudra èviter de sortir de cette piste oú parfois les routes montent et descendent comme des montagnes russes.

DISPONIBLE SUR
ST
AMIGA
PC
SPECTRUM
COMMODORE 64

MicroStyle



© 1989 Geoff Crammond

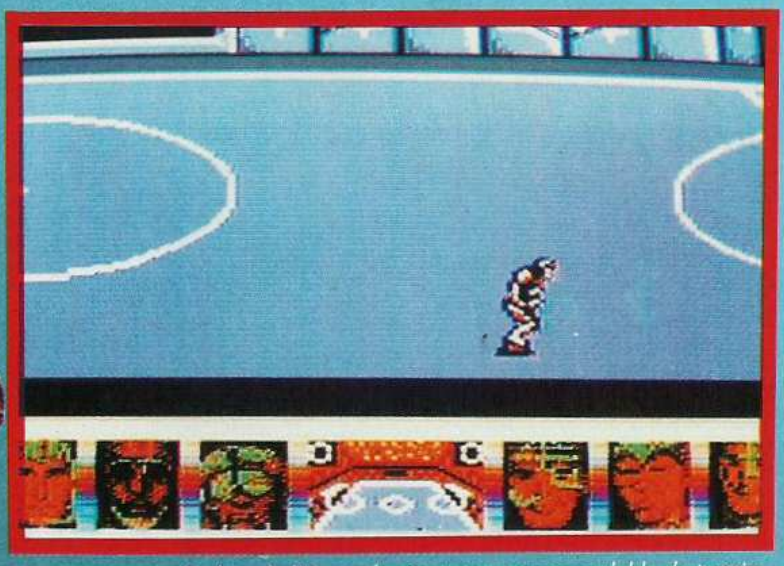
6-8 RUE DE MILAN, 75009, PARIS. TEL (1) 45264414

Stein

SKATEBALL

UBI SOFT/ACTION-SIMULATION

Ce jeu, édité par UBI SOFT, est déjà un best-seller sur Atari ST et Amstrad. Et bien ça y est, il est enfin disponible sur Commodore 64 et 128.



Au bas de l'écran, les équipes et une vue globle du terrain.

Un but qui chauffe, à la régulière

Herses et trous, les pièges sont nombreux...

... comme cette bulle à éviter soigneusement

Comment ça, ? J'en vois un au fond qui ne connait pas ce soft ! Alors, pour tous ceux qui ont raté la sortie du produit, SKATEBALL est un ROLLERBALL sur glace.

– Un QUOI ?

– OUI monsieur, un ROLLERBALL sur glace... le film

Bon, rentrons dans le détail alors. Ce jeu allie une simulation sportive à un peu de combat. J'en entends déjà qui rigolent. Et bien oui, c'est possible.

Vous partez avec une équipe de quatre joueurs dont deux sont sur le terrain et deux autres sur le banc de touche prêts à remplacer un joueur de défaillant.

Ce dernier, le joueur de champ pour ceux qui ne suivent pas, donc, ce dernier doit mettre la balle dans le but de l'adversaire. Pour l'instant, ça ressemble à un sport classique, me direz-vous.

Mais appréciez déjà la vitesse de déplacement du joueur sur le terrain 3D. Pas mal, non ?

La différence avec les autres sports, c'est que là, tous les coups sont permis. Rien de vraiment exceptionnel.

Mais là où ça se corse, c'est quand apparaissent les pièges sur le terrain : pics qui sortent du sol pour vos transpercer, trou, balle qui vous capturent...

Et plus on avance dans le championnat, plus le terrain en est infecté. Là, il ne suffit plus de gagner, encore faut-il avoir assez de joueurs pour continuer la partie car, dès qu'un joueur est tué ou capturé, un autre le remplace immédiatement sur le terrain (vous n'avez que deux remplaçants).

On peut donc arrêter de jouer le ballon pour mieux liquider l'équipe adverse. DIABOLIQUE, NON !

En ce qui concerne la version Commodore, l'adaptation est bien réussie. Comme sur toutes les autres versions, on retrouve la possibilité de jouer à deux ou contre l'ordinateur. En résumé, un soft à posséder.

Pour ceux qui n'en sont pas encore convaincus, allez le voir dans votre magasin et craquez !

Un joueur transformé en tache de sang.

C64

RAINBOW ISLANDS

Bub et Bob sont revenus ! Après les intenses trépidations de Bubble Bobble, ils goûtaient une paisible retraite au coeur des Rainbow Islands, les Iles paradisiaques qu'ils avaient construites de leurs propres mains.

Hélas, des touristes que nous qualifierons par euphémisme d'indésirables, je cite Von Blubba et toute sa suite, ont débarqué. Ils ont capturé tous les habitants, excepté bien sûr nos deux héros, à qui ils appartient désormais de jouer les délivreurs. Terminées pour eux aussi les vacances, place aux combats acharnés contre une kyrielle de monstres en tout genre.

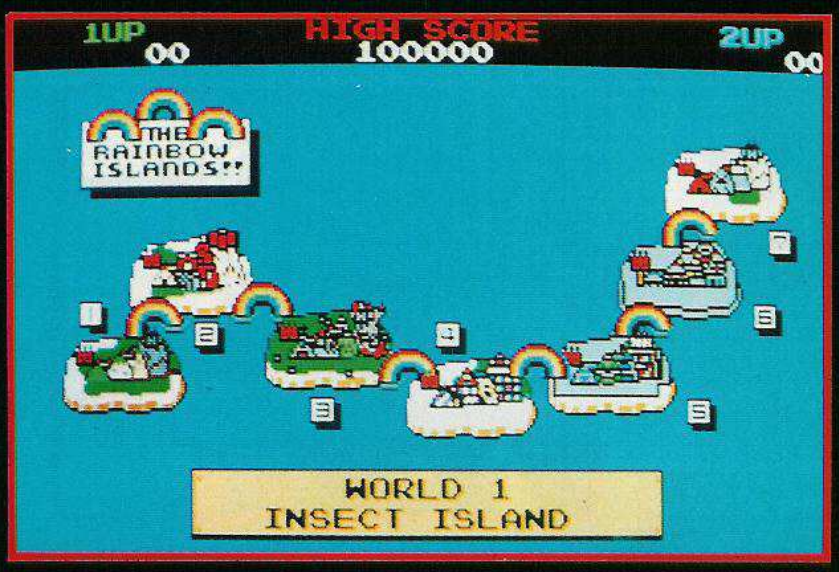
Le terrain d'action, où fourmillent ces bébettes que vous devez éliminer, compte pas moins de sept îles, constituant ainsi sept niveaux présentés en plateformes que vous devez escaler.

A chaque niveau correspond un type de monstre : au premier vous aurez droit à des chauves-souris, puis ce sera des oisillons, des coccinelles, etc.

Vous vous demandez sûrement fièvreusement quelle arme est à votre disposition ? Mais oui, il s'agit toujours de l'arc en ciel magique qui se révèle être un excellent moyen de locomotion en servant de sorte d'escalier mobile mais qui vous permet aussi de récolter des centaines de fruits, nourriture très appréciée du compteur de points. Et comme nous avons bien parlé d'arme, à chaque fois qu'une de ces bestioles sera touchée par cet arc, elle sera tuée (mais si c'est elle qui vous touche...). Si elle en est simplement prisonnière, elle devient toute rouge, est très en colère et elle va beaucoup plus vite, elle peut descendre et son tir devient très précis. N'oubliez pas que certains fruits vous procureront des options supplémentaires.

Arrivé au sommet, fin désirée du niveau (à condition d'avoir échappé à l'eau montante en cas de lenteur), il vous reste un ultime combat contre un monstre géant dont l'issue victorieuse vous offre la clé du niveau suivant et un coffre rempli de bonnes choses...

ST



Des arcs-en-ciel pour franchir l'eau.

Un monde enchanté...

... avec des décors de dessin animé.

En fait, un jeu de plateformes.

Au secours, l'eau monte !

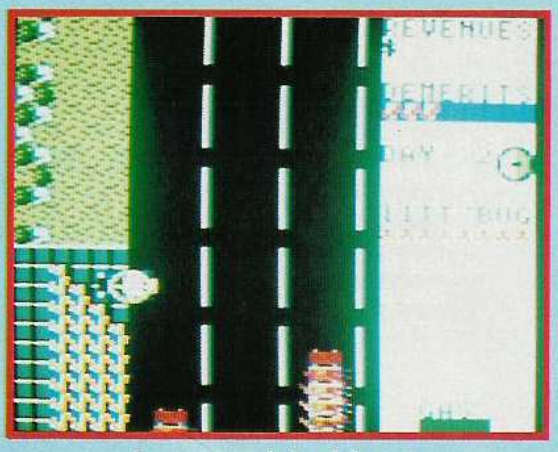
La fin d'un tableau.

TOP
MICRO WORLD

ARCADE

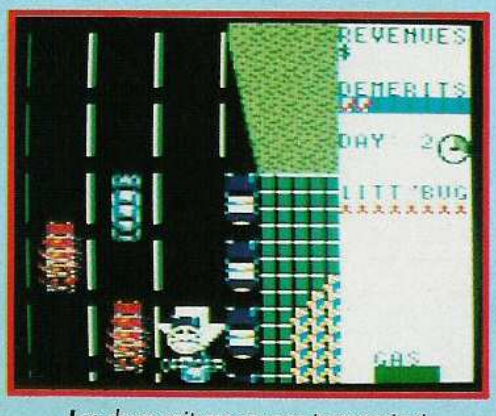
Les adaptations de jeux d'arcades Tengen commencent à envahir les petits écrans. On connaissait déjà Vindicators, Xybots et voici maintenant APB (All-Points Bulletin). Ces jeux d'arcades ont tous la particularité d'être agrémenté de stratégie ou de réflexion. APB ne fait pas exception à la règle et nous présente les journées de travail d'un policier américain.

Un cône à capturer !



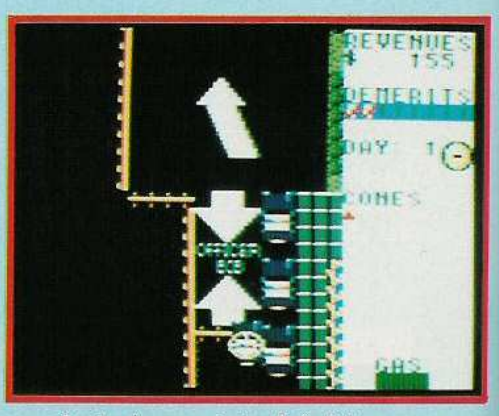
En attente sur le bord de route.

A bord d'une voiture de police rutilante vous commencez votre premier jour de patrouille avec une mission très simple : il s'agit d'un entrainement consistant à faire fonctionner votre sirène à l'approche de cônes disposés sur la chaussée. En fait cela vous permettra plus tard d'appréhender les délinquants. En attendant, vous ramassez de l'argent car chaque mission réussie vous rapporte une prime. C'est à partir du second niveau que les choses sérieuses commencent : vous démarrez du commissariat et vous vous rendez sur la route à quatre voies où la circulation est intense. Il n'y a que 8 voitures à arrêter. La sirène hurlante fait déguerpir les conducteurs et vous permet grâce à un viseur «d'absorber» les délinquants. A ce propos, sachez que sont considérés comme délinquants : les personnes qui jettent des papiers par terre, les soulards et les auto-stoppeurs. De temps en temps vous pouvez les appréhender, c'est toujours ça de pris. Le gros gibier rapporte évidemment beaucoup à condition de le localiser et de le faire parler. Il y a d'ailleurs une scène épique où le malfrat est secoué par vos soins jusqu'à ce qu'il se mette à table. Mais votre salaire n'étant pas suffisant à vos yeux, il vous reste à ramasser les sacs ornés d'un dollar pour faire le plein. Attention car certains sacs contiennent des pièges : votre cupidité peut vous perdre. Cet argent pourra servir à acquérir un moteur plus puissant, un blindage ou un radar. Vous trouverez à cet effet des magasins spécialisés sur le bord des routes. Ne croyez pas que la conduite de votre voiture soit simple : il n'y a pas de marche arrière et la vue d'hélicoptère ne facilite pas toujours les choses. Au moindre choc un peu brutal, votre véhicule explose et c'est très mal vu. Conséquence : un blâme. Ne les accumulez pas, sinon vous êtes viré officier Bob.



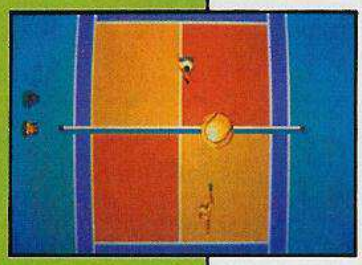
Les deux voitures rouges transportant des délinquants.

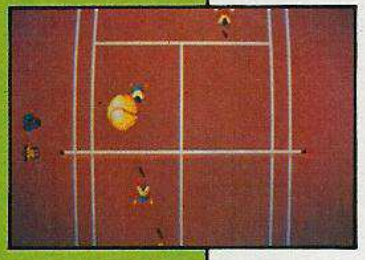
On accélère au maximum pour rattraper les véhicules en infraction.



Après chaque mission Bob doit se garer sur son emplacement.

PASSING SHOT™





Et si on faisait un tennis aujourd'hui ?

Image works ne fait pas les choses à moitié et nous sert un ace avec cette conversion du célèbre hit de la console SEGA.

Passing Shot vous propose des parties de tennis en simple ou en double, sur terre battue ou sur gazon... pour des matches passionnants ! A vos raquettes !

Jeu, Set et Match pour IMAGE WORKS !

''C'est vraiment génial''
Doris Decker

''Il ne faut pas le manquer''
Ivor Lentel

Bientôt disponible sur :

Amiga
Atari ST
Amstrad CPC (cassette)
Amstrad CPC (disquette)

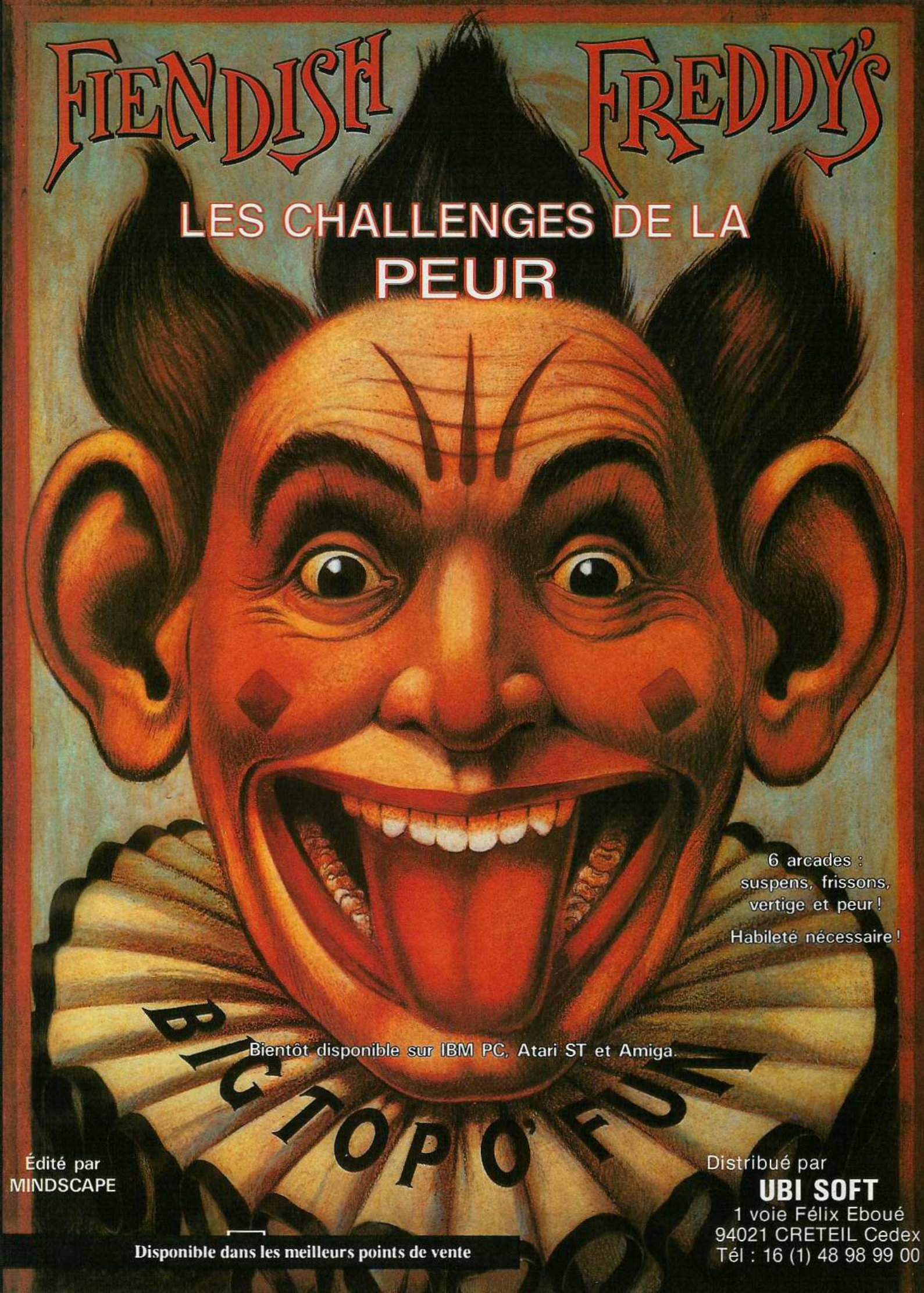
Photos d'écran sur Atari ST

SEGA®

distribué par : **UBI SOFT**
1 voie Félix Eboué
94000 CRETEIL
Tél : 16 (1) 48.98.99.00

Disponible dans les meilleurs points de vente

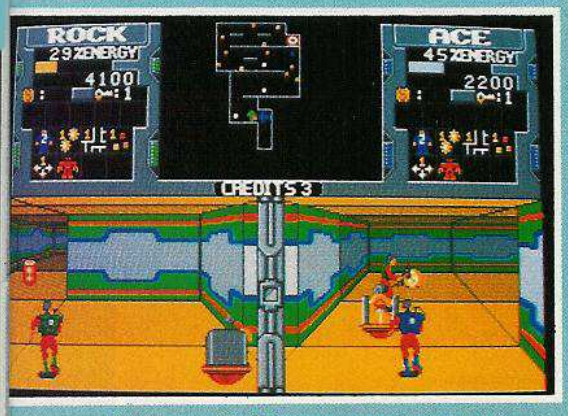
image works®


FIENDISH FREDDY'S
LES CHALLENGES DE LA
PEUR
6 arcades :
suspens, frissons,
vertige et peur !
Habileté nécessaire !
BIG TOP O' FUN
Bientôt disponible sur IBM PC, Atari ST et Amiga.
Édité par
MINDSCAPE
Distribué par
UBI SOFT
1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
Tél : 16 (1) 48 98 99 00
Disponible dans les meilleurs points de vente

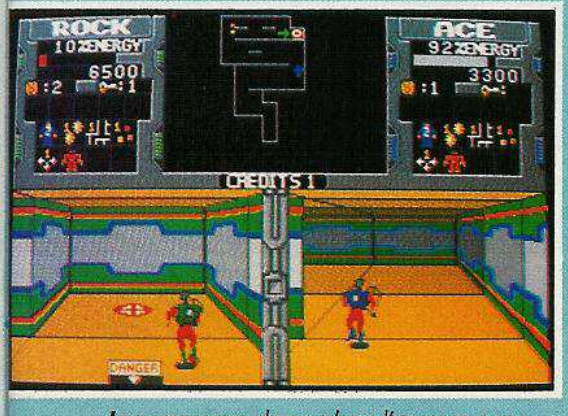
XYBOTS

TENGEN
ARCADE/AVENTURE

Cette adaptation sur micro-ordinateur du jeu de café du même nom demande une rapidité de jeu et une bonne pratique du joystick. De plus, Xybots trouvera un complément d'intérêt dans l'option permettant de jouer à deux.



Le partage de l'écran permet à chacun de suivre sa propre progression.



Le personnage de gauche a l'ascenseur en vue.

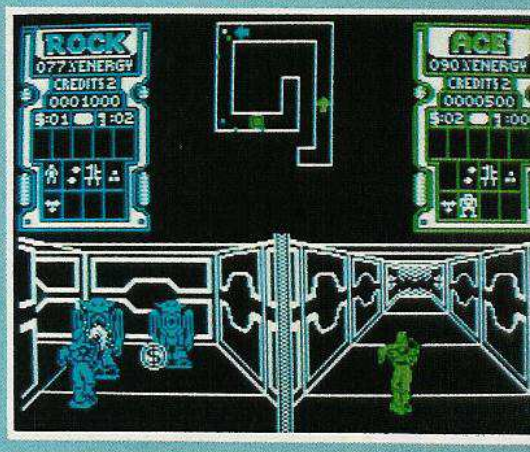
Pour s'orienter, il faut avoir un œil sur le plan.

Le dernier joueur rendant son dernier souffle.

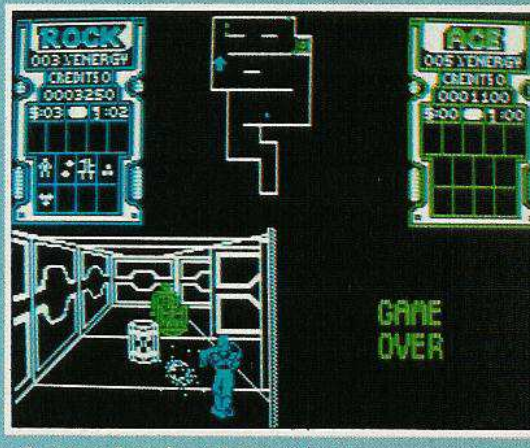
Comme d'habitude, c'est toujours lorsque la situation commence à être désespérée que la Haute Autorité décide de faire appel à nos services ! Cette fois, notre planète est menacée par une invasion de Xybots et il ne reste plus que vos humbles serviteurs, le Major Rock Hardy et le Captain Ace Gunn, pour éviter le pire... L'ordre de mission est limpide : il faut pénétrer dans un grand complexe souterrain et progresser jusqu'à l'endroit où se cache le Master Xybot afin d'engager la lutte finale.

Chaque étage se présente de la manière suivante : nous nous trouvons dans un couloir et il faut déambuler dans le labyrinthe du niveau afin d'atteindre l'ascenseur qui nous mènera à l'étage suivant. La principale difficulté se situe au niveau des hideux monstres robotiques qui patrouillent dans tous les couloirs et sont puissamment armés. Il faut donc se montrer plus rapides qu'eux tout en esquivant leurs tirs. Par ailleurs, certaines portes sont fermées à clé ; nous avons donc intérêt à ramasser toutes les clés se trouvant sur notre passage. Un dernier point à ne pas négliger se présente sous la forme de pièces de monnaie. Grâce à elles, à la fin de chaque niveau, il sera possible de se procurer des subsides et d'améliorer ainsi son armement, par exemple. Après avoir bien assimilé la méthode de déplacement dans les couloirs d'un étage, il est relativement facile d'atteindre l'ascenseur en utilisant le précieux plan qui est affiché en permanence à l'écran. De plus, il est possible d'obtenir un plan indiquant les positions des objets à ramasser d'une part et les positions des robots d'autre part. Ce qui permet de prévoir les attaques. Enfin, nous ne devons pas oublier qu'il ne s'agit pas d'une en balade de santé car la barre d'énergie diminue constamment même si nous ne sommes pas touchés par les ennemis ; il ne faut donc pas flâner...

Atari ST, Amstrad CPC



Les pièces de monnaie sont toujours bonnes à prendre.



Certains obstacles indestructibles barrent parfois le passage.

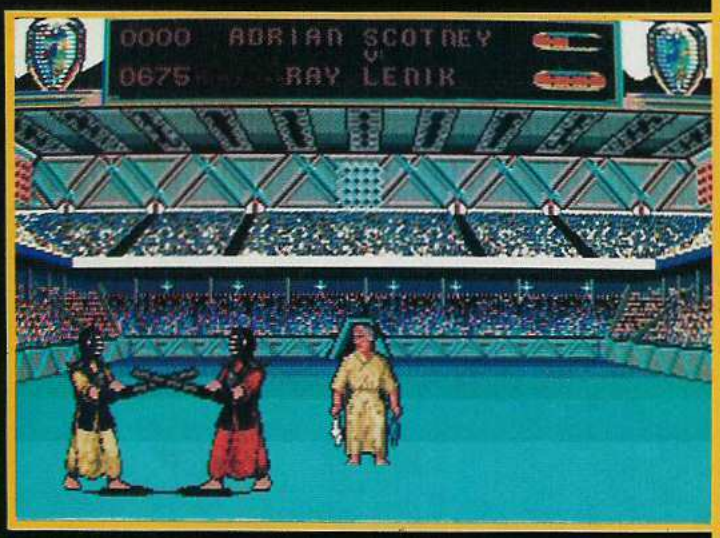
ORIENTAL GAMES

ARCARDE/SIMULATION/FIREBIRD

Les amoureux des sports de combats vont être enfin servis par une série d'épreuves qui devraient assouvir leur soif de violence.

Le jeu propose, dans la version que nous avons testée, deux épreuves : Un combat à mains nues style Kung Fu et un combat de Kendo (affrontement aux sabres de bambou). Le tout s'effectue dans les

Combat à mains nues.



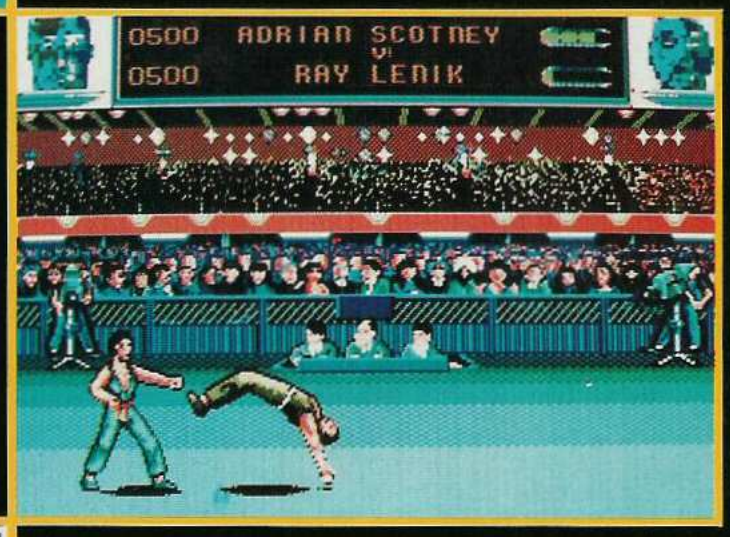
Le Kendo un sport original.

situations difficiles. Une fois l'adversaire à distance, il ne reste plus qu'à «l'ajuster» d'un bon coup de pied pour lui soigner sa rage de dents chronique.

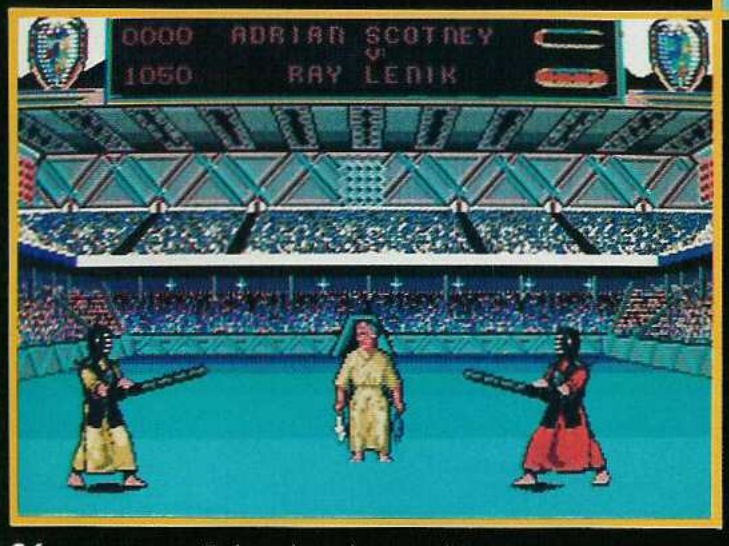
Le Kendo est plus dur car les simulations de ce sport sont bien moins présentes dans les jeux d'arcades. Là aussi, l'évaluation des distances est importante. Avec un peu d'entraînement on arrive vite à toucher la tête de l'adversaire. Le plus difficile reste encore de le maintenir à distance pour le marteler.

régles et des arbitres sont là pour veiller au respect de ces dernières.
Les coups les plus spectaculaires sont les plus meurtriers. Une bonne attaque, préparée de loin, peut entamer de façon spectaculaire l'énergie de votre adversaire. N'ayez aucun scrupule : visez la tête.

Lors de l'épreuve de Kung Fu, une panoplie impressionnante de coups et de parades sont possibles. Le saut périlleux reste encore la meilleure solution pour se sortir des



De la souplesse et de la rapidité !



En haut, les indicateurs d'énergie.

Les graphismes, superbes, servent bien un jeu qui est promis à un brillant avenir.
L'animation, le son, l'intérêt, tous les éléments sont réunis pour faire de ce jeu une référence.

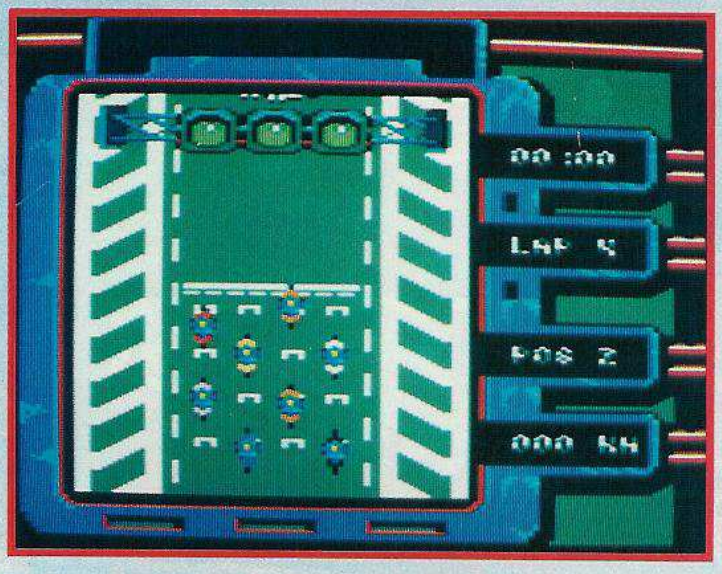
ST

ラ経由、

ASPAR GP MASTER

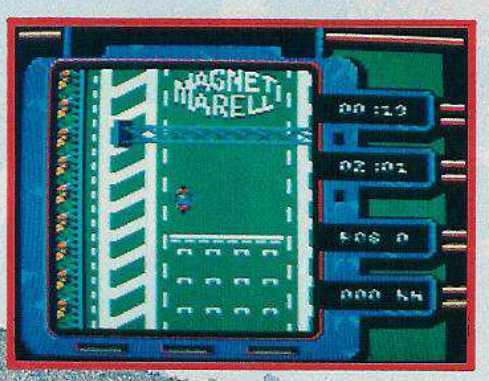
DYNAMIC/ACTION

Les courses de motos, même si elles sont moins suivies que leurs confrères à 4 roues, sont suffisament excitantes pour stimuler les programmeurs. Cette fois-ci c'est Dynamic qui s'y colle avec un programme original de par sa présentation et surtout assez difficile. Décidement, les Espagnols savent bien utiliser leur machine.

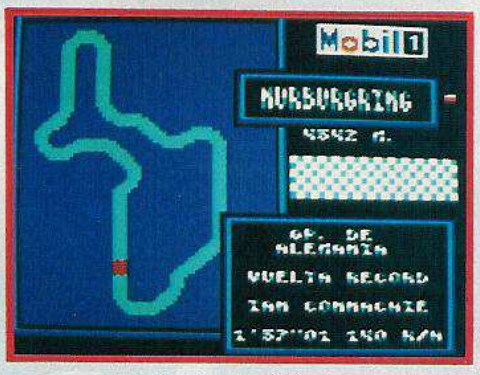


Enfin la course

Aspar ne vous propose rien moins que de courir sur presque tous les circuits du Championnat du monde. Mais n'allez pas croire que l'on s'improvise coureur du jour au lendemain : l'expérience et la connaissance des circuits est indispensable. Bon c'est pas tout ça mais je préfère agir et grimper sur ma moto et commencer à faire rugir les chevaux. Pas de problème, il suffit de commencer par l'entrainement et l'on se retrouve sur Jarama, lieu de la première épreuve. Là, première surprise : le terrain est représenté du dessus et non pas, comme c'est souvent le cas, de l'arrière de la moto. Cela rappelle Supersprint. La différence avec ce dernier provient des commandes. Un peu déroutantes au départ (il s'agit de diriger le joystick dans le sens de la marche), elles se révèlent ensuite très pratiques d'utilisation. La deuxième différence avec Supersprint est dûe à la représentation du circuit. Il n'apparaît pas en plein écran mais il est confiné dans un cadre et se déplace au gré d'un scrolling multi-directionnel. Il est possible de voir le circuit dans son intégralité ou bien de parcourir celui-ci «à vide» c'est-à-dire sans piloter. Passée la phase de l'entraînement, il faut passer aux qualifications. C'est là que les choses se gâtent, il y a en effet deux chronomètres à l'écran : l'un indique le meilleur temps effectué sur ce circuit et l'autre est réservé au décompte de votre temps. Il est préférable de ne pas dépasser 8 ou 9 secondes au-dessus du temps de référence sous peine de ne pas être qualifié. Dans ce cas, vous pouvez voir la course se dérouler sans vous. Sinon vous lutterez à mort avec les autres concurrents en évitant de trop sortir de la route et en essayant de ne pas rebrousser chemin ce qui vous élimine d'office. Enfourchez votre mob et foncez vous procurer Aspar GP. A vous le championnat du monde !

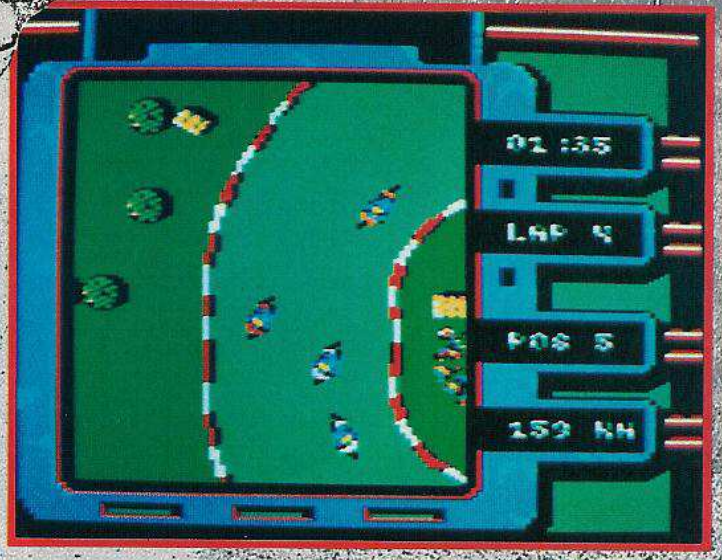


On commence par se qualifier



Un circuit célèbre

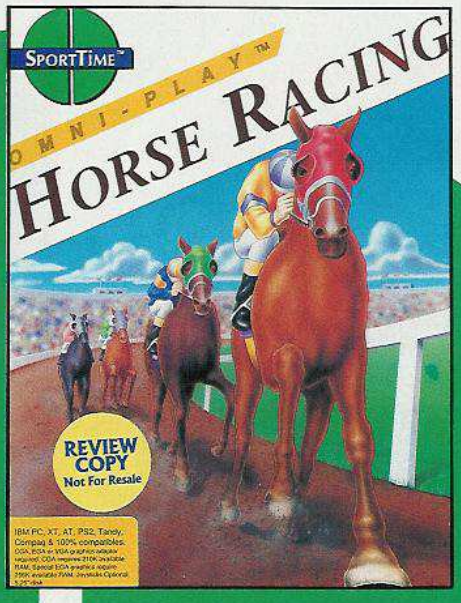
Il vaudrait mieux prendre la corde !

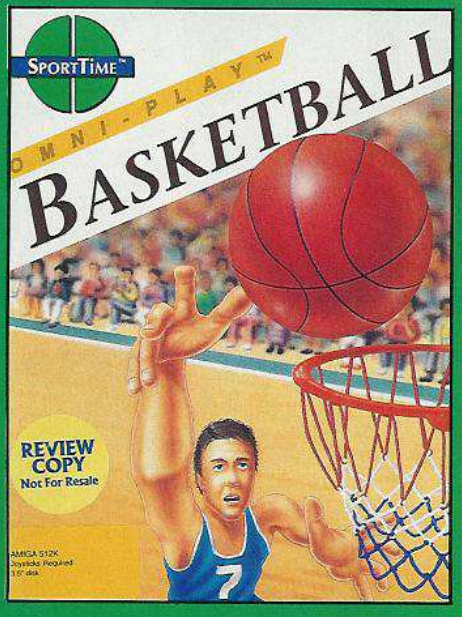


Le graphisme est réussi.

CPC

Photo d'écran sur Amiga





Disponible sur C64 et Amiga

Photo d'écran sur Amiga

Photo d'écran sur Amiga

Disponible sur PC et bientôt sur Amiga

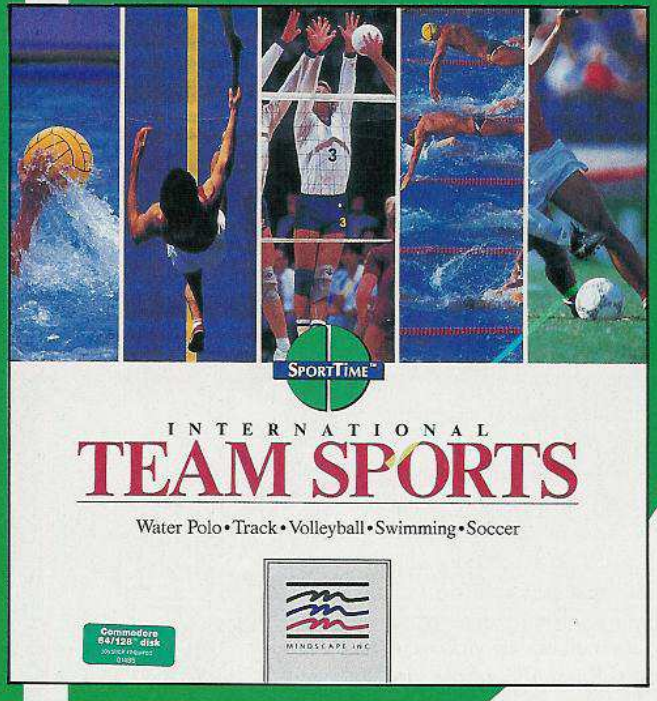
SPORTTIME™

Football sur C64

Disponible sur PC et C64

Relais de Natation sur C64

Water-Polo sur C64



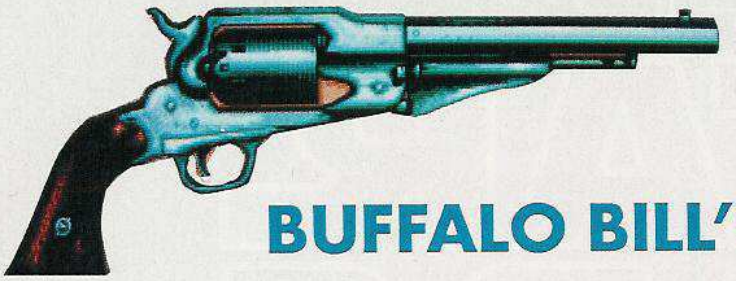
MINDSCAPE INC.

Disponible dans les meilleurs points de vente

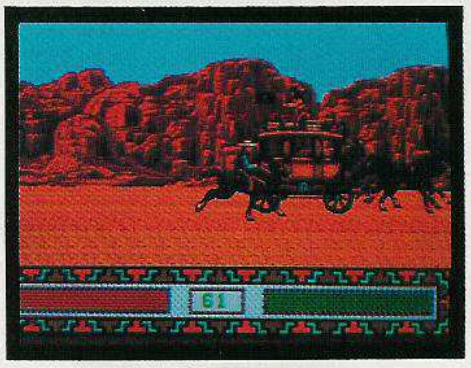
Distribué par

UBI SOFT

1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
Tél : 16 (1) 48 98 99 00



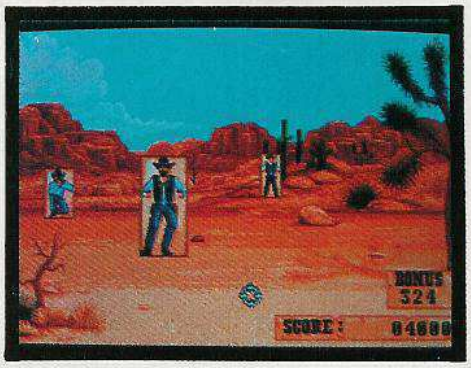
BUFFALO BILL'S



A *l'assaut de la diligence.*

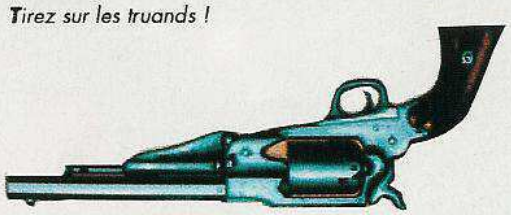
TYPE SOFT
RODEO GAMES

«Eh, cow boy, montre nous un peu si t'es un homme ?». C'est en effet le défi que vous lance Buffalo Bills, du fin fond d'un texas ébranlé par la mode des Rodéo Games. Vos preuves, vous aurez à les faire au cours de 6 de ces jeux d'où émane un parfum de gloire et de surpassement si typique de l'Amérique...



Tirez sur les truands !

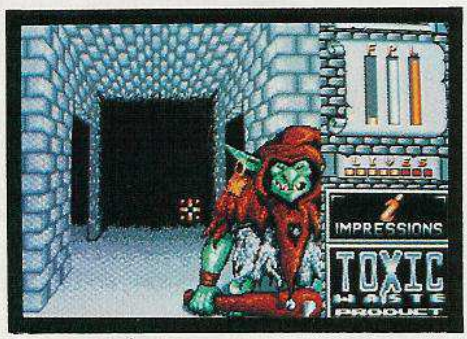
Après le traditionnel lancer du couteau, mettez vite le doigt sur la gachette et tirez sur les ennemis qui vous assaillent ou les bouteilles qui vous sont jetées. Installez-vous ensuite confortablement le plus longtemps possible sur le dos d'un cheval en furie où la scène est tellement bien simulée qu'il n'y a pas plus de chances de s'y maintenir en équilibre grâce au joystick, qu'en réalité... Vos plaies pansées, rattrapez au plus vite sur votre cheval, un pauvre veau complètement appeuré et faites vos prouesses au lasso.
Enfin, surprennez-vous c'est le cas de le dire à prendre un taureau par les cornes...
Grâce à cette jouabilité surprenante, ces graphismes travaillés, ces décors western aux couleurs rougeâtre, on s'y croirait et c'est avec un réel plaisir qu'on se laisse aller sans retenue à jouer le cow-boy.



Atari ST

CHARIOTS OF WRATH

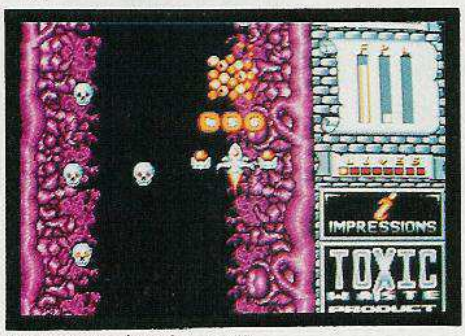
Chariots of Wrath pourrait presque être comparé à une compilation de jeux d'arcade. Presque car si effectivement différents types de jeux vous sont proposés, et si un amalgame surprenant d'ennemis est à anéantir, tout est couvert par un seul et même théme : sauver la princesse Arthéna prisonnière d'un méchant baron...



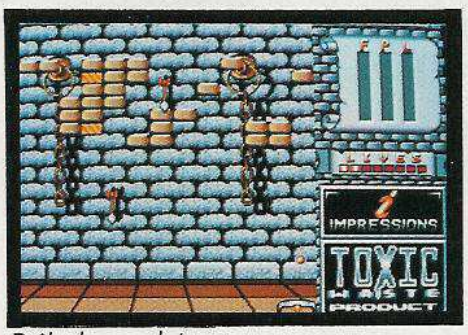
Dégommez le monstre.

Et comme c'est à bord de votre vaisseau baptisé «Chariot» que vous aurez à accomplir votre mission en vous surpassant dans 6 différents types de jeux (shoot'em up, casse-brique,etc), vous voilà responsable d'un anachronisme dans ce respectueux conte de fée...
Vous voguerez au milieu de vieilles pierres, pièces d'un authentique domaine moyenâgeux habité par des ennemis autant agressifs que bizarroïdes (sorte de monstres en tout genre, vraiment non identifiables...).
Sachez vous défendre habilement en profitant des bonus et de la kyrielle d'armes, dont vous disposerez.
Pour couronner le tout, on vous offre une réalisation tout à fait soignée.

IMPRESSIONS
ARCADE



Bien armé dans le tunnel.



Drôle de casse-briques...

Atari ST

THE STAR WARS® Trilogy

Disponible dans les meilleurs points de vente

3 jeux dans une qualité de pack excellente

- 3 jeux de café classiques!
- 3 films de science fiction a grand succes!
- 3 logiciels en tête du hit parade!
- et voilà un superbe compilation!

Disponible sur: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum

Publié par DOMARK

Distribué par UBISOFT, 1 Voie Félix Eboué, 94021 Creteil, France
Tel: 16(1) 48.98.99.00

® & © 1987 Lucasfilm Ltd & Atari Games ® TM & © 1988, 1984 Lucasfilm Ltd & Tengen © 1984 Lucasfilm Ltd (LFL) & Tengen All Rights Reserved

RVF HONDA

MICROSTYLE
SIMULATION MOTO

Prendre un bon départ est essentiel.

Après une gamelle, il faut repartir.

Assidus des grands prix moto, vous à qui le tarata-tata des pétrolettes donne des démangeaisons incurables, descendez de votre engin et venez voir un peu comme Microstyle a pensé à vous...

Eh oui, la possibilité vous est offerte de courir 22 des plus grands circuits mondiaux avec en main une super bécane.
Ne faites pas la fine bouche : ce jeu n'a rien à voir avec une traditionnelle arcade. RVF Honda est une véritable simulation sachant reproduire les mêmes sensations que sur une moto.

La vitesse frôle les 300 km/h, avec une boîte à 5 rapports qu'il faudra passer en regardant le compte-tours.

Tenir l'équilibre et conserver le contrôle de la machine lors des virages ne peut se faire qu'en choisissant la trajectoire idéale.
En cas de chute, il faut repartir en première en poussant la moto.

Encore un concurrent de gratté !

On ne vous a pas menagé non plus les flaques d'huile, des adversaires de bonne pointure ou tout simplement les petits sapins en bordure de la piste.

Attention aux flaques d'huile ou d'eau.

Mais rassurons tout de suite les novices: il y a plusieurs niveaux de difficulté.
Vous pouvez vous entraîner dans un club avant de vous présenter dans les compétitions internationales, et vous avez aussi le choix quant à courir seul contre le temps ou contre des adversaires.
La délicatesse a même été poussée jusqu'à reproduire très exactement les circuits mondiaux (en passant de Imola à Paul Ricard) et à comptabiliser les points comme dans un vrai championnat.
Vous allez voir qu'ils vont tous troquer leurs motos contre des Ataris.
A quand les grands prix de computers ?

La trajectoire idéale dans les virages.

Il est temps de passer la cinquième...

ST

MATHÉMATIQUES - FRANÇAIS - HISTOIRE GÉOGRAPHIE - LANGUES - SCIENCES

Une gamme de LOGICIELS ÉDUCATIFS de la maternelle aux classes terminales mis au point en collaboration avec des enseignants sur :

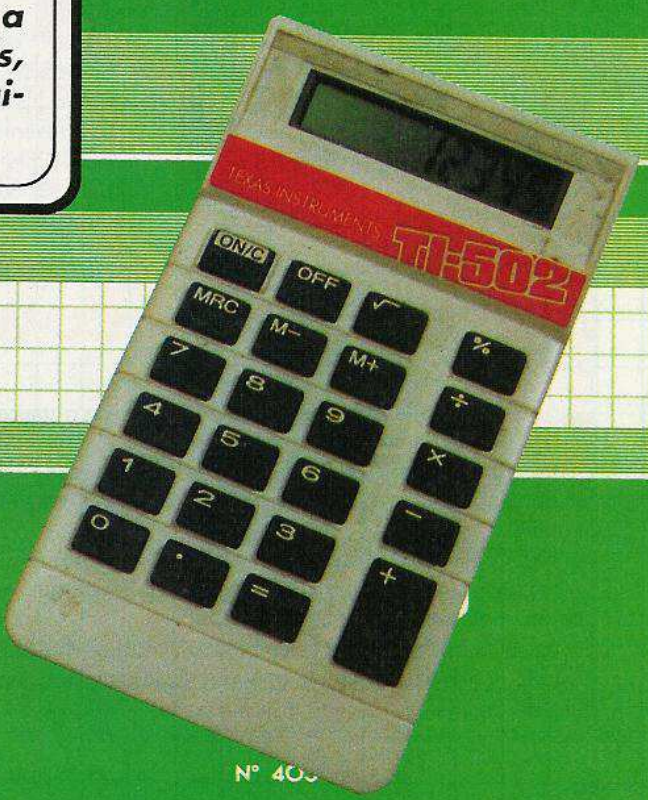
PC COMPATIBLES
ATARI ST
AMSTRAD CPC

MICRO-C : 16, rue des Fossés - 35000 RENNES - Tél. 99.63.71.11

Micro World à l'école

conquérant

C'est la rentrée! Après avoir utilisé l'ordinateur pour jouer, ne le rangez pas dans un placard... Il sait être un maître d'école patient, un prof de maths toujours de bonne humeur, alors, pourquoi ne pas l'utiliser pendant l'année scolaire ? Micro World a effectué une sélection de logiciels éducatifs, de tous les niveaux et dans tous les domaines. Découvrez les après la classe !



N° 40

Tous ces logiciels sont plus ou moins basés sur l'abondance et la qualité des graphismes ou des illustrations de façon à captiver l'enfant ; quelques fois les exercices seront aussi associés à des jeux afin qu'il éxécute de bonne grâce ce qui pourrait être pour lui une tâche rebutante.
Nous avons constaté que quasiment tous nécessitent la présence d'un adulte qui devra guider l'enfant dans sa progression et qui devra lui lire les instructions de l'ordinateur.
A ce niveau, les objectifs de ces logiciels consistent en la mémorisation des chiffres et des lettres, puis au second stade, il s'agit de la reconnaissance et l'enfant pourra même être amené à les dessiner lui-même à l'aide de l'ordinateur.

ST

EDUC MATERNELLE

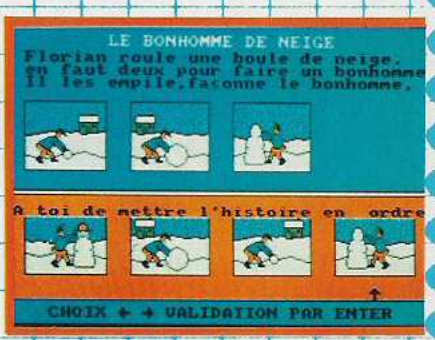
MICRO C

Micro C a fait un effort de présentation en égayant l'écran par de jolies couleurs et en présentant celui-ci comme un cahier fermé en première page puis ouvert lors des exercices. Deux parties constituent le logiciel : apprentissage des lettres, puis des chiffres. L'enfant doit reconnaître sur le clavier les lettres qu'on lui propose ou doit taper sur la barre d'espace pour reconstituer un chiffre. Ce à quoi on ajoute des illustrations et des animations pour une meilleure compréhension (x objets qui défilent sur l'écran pour présenter un nombre, le dessin d'une chose commencant par une lettre y...). Enfin, il est demandé à l'enfant de dessiner à l'aide de la souris le chiffre ou la lettre en question.

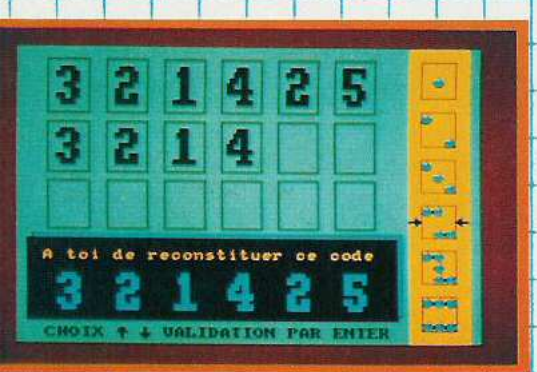
LECTURE CP

MICRO C

L'enfant aura à reconstituer des histoires selon deux mouvements : tout d'abord, son travail consiste à redonner l'ordre chronologique de quatre images, et au fur et à mesure de sa progression, un texte correspondant à chaque image s'affiche, formant ainsi une histoire. Ensuite, il s'agit de la phase inverse, puisqu'il faut remettre en ordre un texte, et ceci étant effectué, les images apparaissent.
Une troisième partie de création est ajoutée au logiciel où il est possible de composer des textes et de créer ses propres histoires.
Ces reconstitutions permettent à l'enfant d'acquérir l'ordre, l'organisation et l'analyse nécessaires à l'apprentissage de la lecture.



CPC



CPC

EDUC MATERNELLE 2

MICRO C

Le deuxième logiciel nommé Algo, est aussi essentiellement orienté vers la reproduction de suites qui sont respectivement des séries d'images, des mots et des nombres de 1 à 6.
En bas de l'écran, la suite modèle s'affiche et les éléments à reconstituer se trouvent à droite (ils sont sélectionnables par les flèches du clavier).
La présentation est tout à fait agréable et devrait favoriser la concentration chez l'enfant. L'intérêt pédagogique est semblable à celui d'Hima, mais ce programme s'adresse bien sûr à des plus petits.

MICRO C

APPRENDS-MOI A COMPTER

L'approche des nombres est faite grâce à une équipe de football et la scène se déroule dans un stade. Il faut donc souligner l'aspect graphique associé à celui du jeu. Chacune des dix activités iniste sur quatre points : la numération, le dénombrement, l'étude du nombre, la quantité.
Par exemple, lors de la première activité, votre bambino aura à reconnaître sur le clavier les nombres que portent les joueurs, qui se positionnent ensuite correctement sur un podium numéroté.
Succès et échec sont appréciés par les simagrés des personnages.
A lire la notice très complète qui vous expliquera tous les objectifs pédagogiques du logiciel.

CPC

APPRENDS MOI A ECRIRE

CEDIC/NATHAN

CPC

L'écran est présenté comme un tableau avec des lignes noires sur lesquelles s'inscrivent les caractères. Dans un premier temps, on montre à l'enfant comment écrire les lettres puis les mots qui s'affichent sous ses yeux. C'est à lui de faire le choix de l'écriture C'est-à-dire en majuscules ou minuscules. Notons qu'il existe une option adaptation avec des cursives et des scriptes. La deuxième partie consiste à reconnaître la lettre qui manque dans un mot et la retrouver sur le clavier : c'est ce qui est appelé la partie éveil.

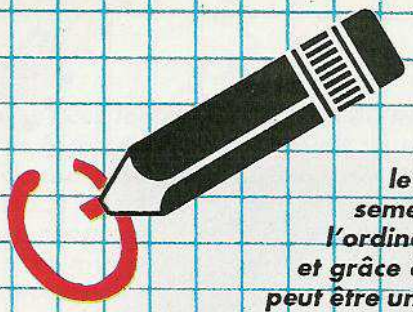
J'APPRENDS LES NOMBRES

NATHAN

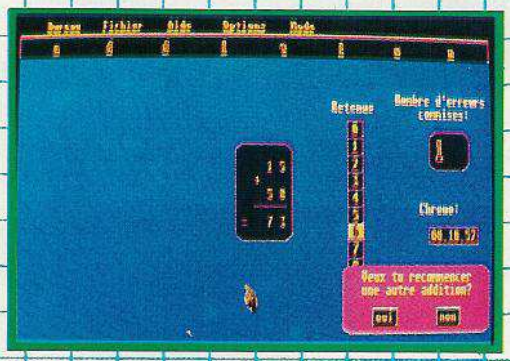
CPC

Dans ce logiciel, l'effort a été porté sur les graphismes et l'animation grâce à des dessins élaborés et des couleurs attractives qui captiveront l'enfant.
Le menu propose 4 activités : construction, puzzle, jeu des erreurs et carré magique. Toutes ces activités sont présentées comme des jeux qui rendront le travail plus agréable.
Le jeu de construction repose sur l'emploi des coordonnées, par association de chiffres et d'éléments d'images, qui rassemblés dans l'espace constituent un dessin.
Cette première activité tout comme la seconde insistent sur l'aspect créatif.
Le jeu des erreurs amène l'enfant à un effort d'observation et le carré magique traite les additions et soustractions.

	Educ Maternelle 1	Educ Maternelle 2	J'apprends les nombres	Apprends-moi à compter	Lecture CP	Apprends-moi à écrire
Aspect ludique	Ecran présenté en tableau	Sorte de puzzle	Exercices toujours sous forme de jeux	Scène dans un stade	Histoires en images	Ecran en cahier
Animations visuelles et sonores	Graphismes illustratifs	Bip de désapprobation. Dessins	Musique et animations graphiques	Musique et animation des personnages	Bruit de déplacement des flèches	Tracé des lettres. Musique
Ergonomie (utilisation d'un nombre de touches réduit)	Utilisation de la souris et de la barre d'espace	Manipulation des quatre flèches	Touches numériques	Manipulation des flèches	Manipulation des quatre flèches	Utilisation des lettres
Correction de la faute	Faute indiquée jusqu'à la solution	Idem	L'enfant doit trouver la solution	Oui	Nécessité de trouver la faute seule	Correction après trois échecs
Abord facile	Instructions claires	Pas de difficulté de compréhension	Sans difficulté si l'attention est suffisante	Pas trop de problèmes	Pas de problème	Oui



Maîtriser dès le primaire les bases de l'enseignement, les Mathématiques et le Français, c'est primordial pour la suite des études, mais ce n'est malheureusement pas le cas de tous les élèves, loin de là. Pour prévenir ou pour guérir, l'ordinateur parcequ'il apporte à l'enfant un sentiment de support et de complicité, et grâce à la présentation ludique de ses programme ou la variété de ses exercices, peut être un élément précieux.



ST

EDUC PRIMAIRE

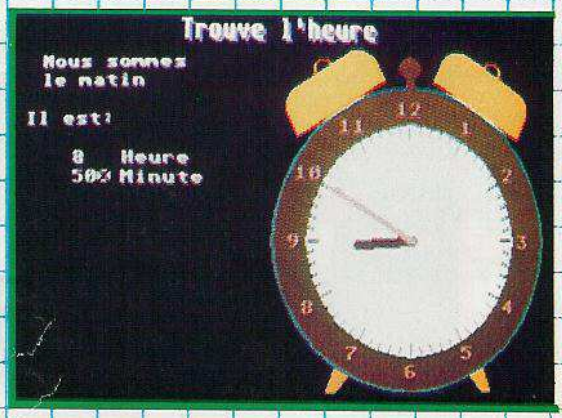
MICRO C

Du CE1 au CM2, Educ Primaire propose trois modules : calcul mental, les quatre opérations, jeu de puzzle.
Les exercices sont présentés de façon ludique puisque le calcul est associé à un jeu de glouton où il faut éviter de se faire dévorer, et la deuxième partie consiste en des opérations verticales ou horizontales à résoudre en un temps record.

MATHS CE ET MATHS CM

MICRO C

Ce sont des logiciels d'exercices qui vont à l'essentiel et où l'on s'efforce d'aborder le plus de points au programme. Pour les CE, aux symétries, opérations, comparaisons de chiffres, s'ajoutent des leçons sur des actions de la vie courante comme la lecture de l'heure et le comptage de la monnaie.
Pour les CM, après la géométrie (surfaces, volumes, et symétries) , suivent les fractions et opérations classiques.

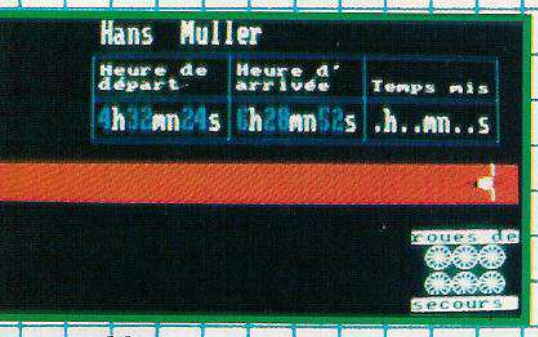


ST

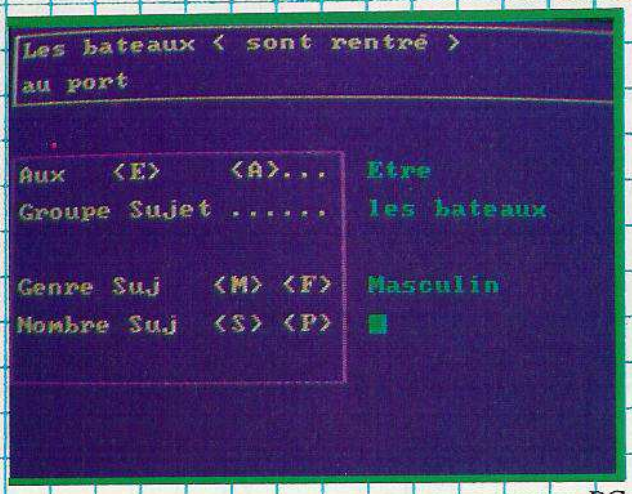
MATHS SUCCES CM

NATHAN

Deux thèmes de base sont abordés : la multiplication et la mesure du temps, dont les exercices sont à effectuer en un minimum de temps. Pour le second thème, trois cyclistes s'affrontent et l'enfant doit effectuer des additions sur leurs performances.
Voilà donc une façon originale d'aborder un thème souvent délaissé, le calcul sexagésimal, qui pose pourtant bien des problèmes aux enfants.



	Educ primaire Micro C	Maths CE/ CM1 Micro C	Maths Succès CM Cedic Nathan
Présence d'un cours ou de rappels	Oui	Non	Non
Exercices corrigés	Continuer jusqu'à la solution	Oui	Continuer jusqu'à la solution
Accès à une aide permanente	Oui	Non	Non
Bilan de réussite	Comptage des erreurs	A chaque exercice pour les CE	Bilan complet à chaque exercice
Ergonomie	Bonne	A la souris satisfaisante	Bonne
Présentation	Jolie	Soignée	Très correcte



PC

FRANCAIS CM

MICRO C

Pour ne plus avoir de problèmes avec le Français, voilà, en complétant des phrases, un bon entrainement aux dictées, aux conjugaisons et aux participes passés. En dictée, environ 20 textes sont à votre disposition; tout d'abord, vous pouvez choisir de les lire pendant un temps que vous déterminerez, après quoi, avec l'aide d'un proche qui vous le dictera, ce sera à vous de le réécrire, et toutes vos fautes prendront alors sur l'écran une teinte particulière. Notons l'abondance des exemples et la possibilité de création des textes ou des exemples.

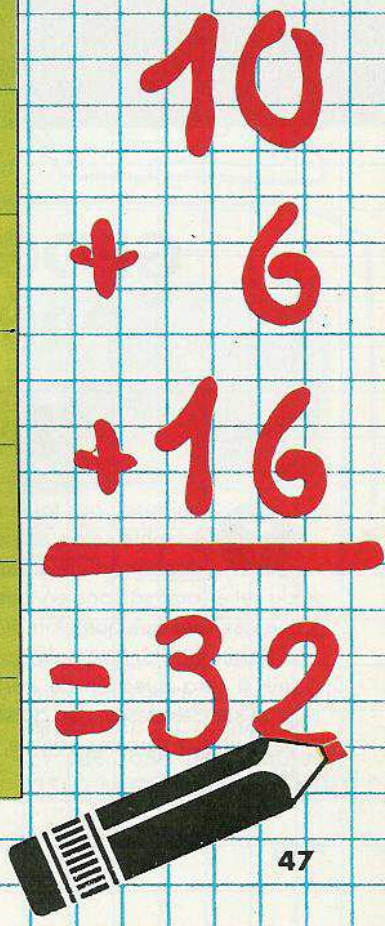
ORTHO CM

MICRO C

Micro C a ici concentré toutes les difficultés de la langue française quelqu'en soit la nature : grammaire, conjugaison ou tout simplement vocabulaire.
Choisissez parmi les 19 règles de grammaire celle qui vous sourit le moins et travaillez la en effectuant des exercices de 10 phrases sur cette même règle.
Lorsque vous aurez bien tout révisé, sélectionnez alors un exercice de synthèse portant en même temps sur les 19 cas étudiés. Le mode de travail est toujours le même : il s'agit de compléter des trous dans des phrases.

PC

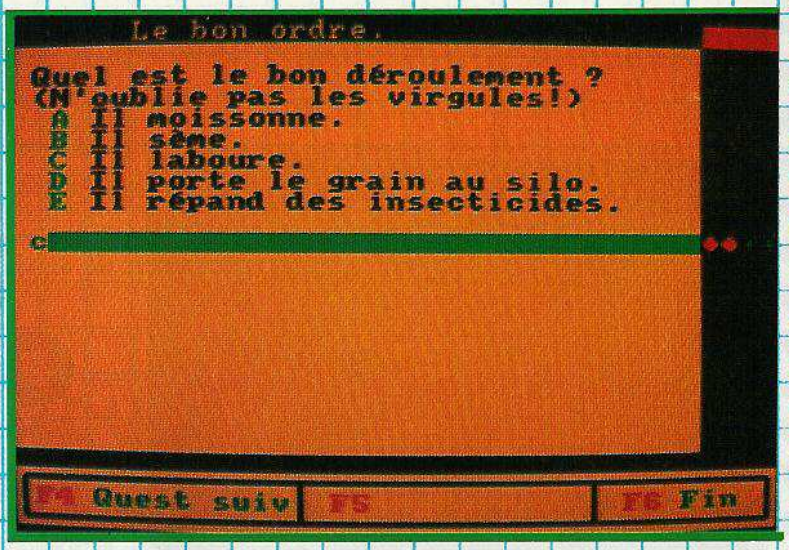
Français CM Micro C	Ortho CM Micro C	Nathan Ecoles CP au CM2	Histoire primaire Micro C	Géographie Micro C
Non	Dans la correction	Non	Oui	Non
A chaque question	A chaque question	Solution au bout de 2 échecs	A chaque question	Oui à chaque question
Non	Touche F1	Non	Non	Touche F1
A chaque série d'exercices	A chaque exemple puis global	Très complet à chaque phrase puis complet	A chaque chapitre et global	Comptage des erreurs
Pas de problème	Bonne	Au clavier. Correcte	Bonne	Correcte
Correcte	Satisfaisante	Satisfaisante	Très bonne	Plaisante



NATHAN ECOLES

CP/CE1, CE1/CE2, CM1, CM2

NATHAN



CPC

Les deux premiers logiciels de la série ont pour but une aide à la lecture par des activités orientées vers le travail de la mémoire et de la logique. Les enfants auront à fabriquer des mots, à compléter des phrases ou à les remettre en ordre, à associer des images à des mots, etc.
Pour les CM, on aborde la grammaire et l'orthographe par des exercices variés sur l'écriture des mots difficiles, sur les conjugaisons (etc.), ou encore par des reconstitutions de textes.

Toute la série possède le même mode de présentation, c'est à dire d'une part deux sortes d'exercices intitulées «récréations», puis toute une série de cinquante exercices sur un programme varié.
En général, plusieurs niveaux sont disponibles, et vous pouvez créer vos propres phrases ou vos propres textes.

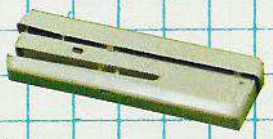
ST

HISTOIRE PRIMAIRE

MICRO C

Pour les cinq classes du CP au CM2, voici l'histoire de France de 400 avant JC jusqu'à nos jours. Alliant une belle présentation, de jolies cartes et de jolis dessins, ce logiciel évoque la formation de la France, les costumes et le transport en deux sections distinctes pour chacun de ces trois sujets : les révisions et l'interrogation.

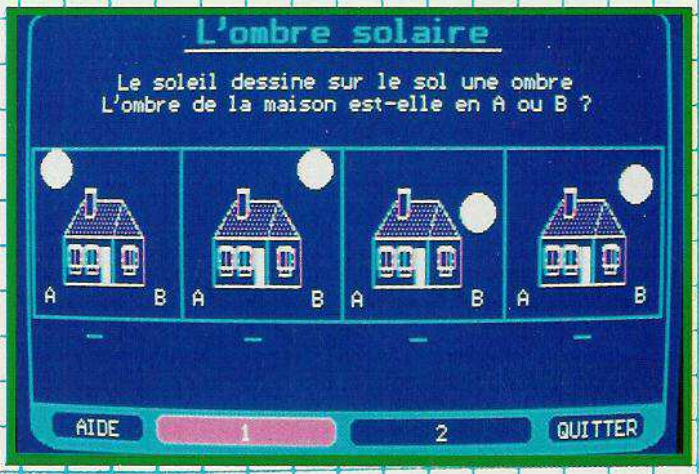
En étudiant la France, l'évolution des frontières au cours des évènements historiques sur les cartes illustrera des commentaires brefs et clairs.
Lorsque l'enfant estimera maîtriser les cours, il pourra passer à la partie questions où deux aspets sont toujours mis en relief : les grands personnages de chaque domaine et les dates.



GEOGRAPHIE PRIMAIRE

MICRO C

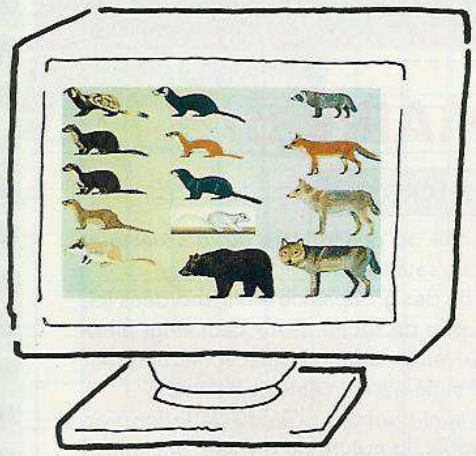
Toujours pour toutes ces classes, on étudie ici la géographie selon un vaste programme qui a pour but de donner à l'élève une bonne culture générale et qui va du relief aux saisons en passant par les villes et les ports. Les thèmes sont quelques fois surprenants car ils sont peu abordés d'habitude. Par exemple, pour le chapitre sur la terre et le soleil, il sera question de l'orientation de l'ombre, et l'on s'appuie sur des dessins en guise d'illustration.
Les autres exercices sont le plus souvent des cartes à compléter.

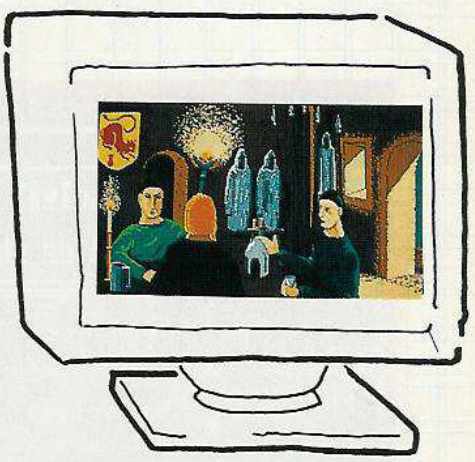


PC

LA PASSION D'APPRENDRE, LE PLAISIR DE REUSSIR.

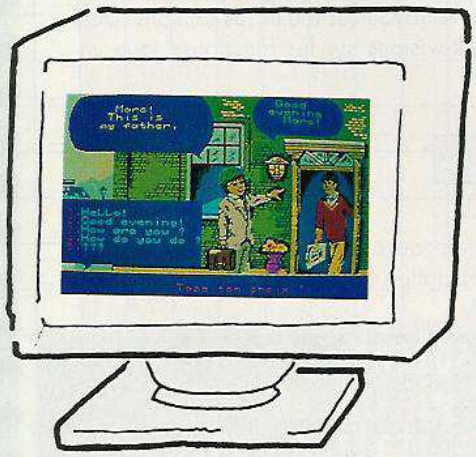
Français, mathématiques, anglais, allemand, espagnol, histoire, géographie, sciences naturelles, économie, une gamme complète de logiciels conçus par des professionnels de l'éducation.*





Coktel Vision, c'est le plaisir de l'esprit avec 3 grands thèmes :
— Un choix Eveil, Primaire, Collège, Lycée pour se perfectionner, compléter les cours ;
— Des séries complètes de matières pour réussir les examens (Microbrevet, Microbac) ;
— Des logiciels culturels (Atlas, Faune d'Europe, grands thèmes historiques...) pour découvrir, approfondir les connaissances.

*** certains produits sont coédités avec Nathan Logiciels**



Le Logiciel Educatif

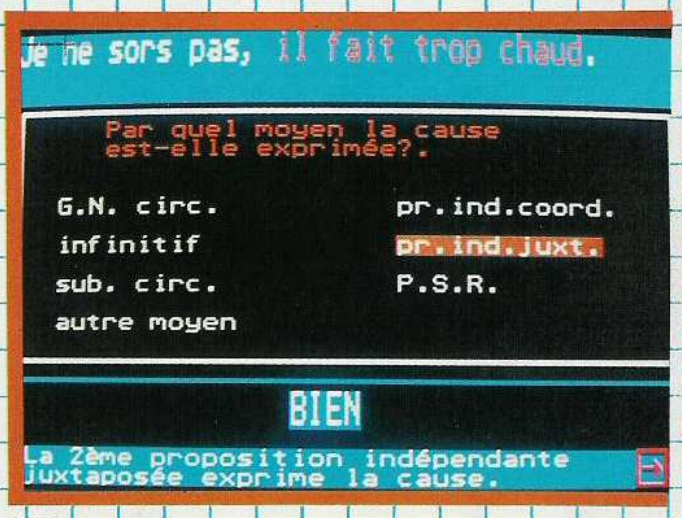
Votre catalogue éducatif
sur simple demande
contre 2,20 frs en timbres

COKTEL VISION

COKTEL VISION
Parc Tertiaire de Meudon
Immeuble "Le Galilée"
5,7 rue Jean Braconnier
92360 MEUDON la FORET

LANGUE FRANCAISE GRAMMAIRE 6 à 3ème

NATHAN

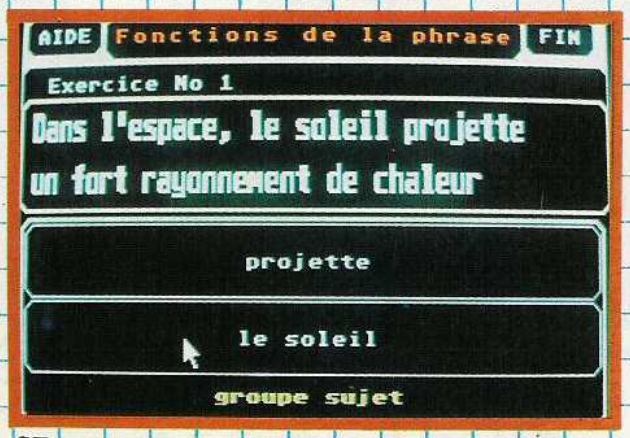


ST

L'originalité de cette série réside dans le fait qu'elle se complète, tel logiciel destiné à telle classe aborde un programme bien précis et il n'y a pas de chevauchement de programme pour les quatre sections. Avec les quatres éditions, vous avez toute la grammaire entre les mains .

L'autre aspect remarquable est la possibilité de choix entre beaucoup de fichiers, ce qui permet ainsi de varier les exercices.
Ce système de fichiers sera un outil intéressant pour le professeur qui pourra ainsi créer ses propres exercices.

Presque tous les exercices suivent ce schéma : il y a une phrase en haut d'écran sur laquelle seront posées des questions. Notons que lors du bilan, il est possible de revoir un exercice entier avec les corrections.



ST

GRAMMAIRE 6/5

MICRO C

Voici toute la grammaire au programme de la sixième et de la cinquième sur un seul logiciel.
La nature et la fonction des groupes de mots abordées ici, n'auront pour nos collégiens plus de secret. Deux cent vingt phrases sont réparties en deux niveaux distincts sélectionnables par l'élève et offrent ainsi plus de mille quatre cents questions.
Voici en détails les sujets qui sont abordés : l'étude de la fonction grammaticale dans son ensemble, la nature du groupe fonctionnel et des groupes d'une phrase, le travail sur toutes les fontions. Une partie intéressante intitulée «Révisions sur les fonctions» joue un rôle de synthèse.

MICRO COLLEGE 6 et 5ème

NATHAN

Ces deux logiciels différents sont voués à l'étude de six chapitres clefs en orthographe mais aussi en grammaire.
En orthographe, il s'agit surtout des problèmes d'écriture dans les cas de même prononciation (ce et se par exemple) et des participes passés.
En grammaire, on aborde aussi bien la nature que la fonction.
Tous les problèmes à étudier sont bien sûr comme toujours au choix.
La présentation est la suivante : une leçon modèle pour l'élève sous la forme d'un texte à compléter et où seront données systématiquement au fur et à mesure des réponses, que celles-ci soient bonnes ou non, les règles correspondantes. Puis une page d'exercices très variés apparait alors.

CPC

MONTE CRISTO

COKTEL VISION

CPC

Monte Cristo est un programme éducatif qui sort des sentiers battus : il n'est plus question ici de grammaire ni d'orthographe, il s'agit de l'étude du grand roman d'Alexandre Dumas.

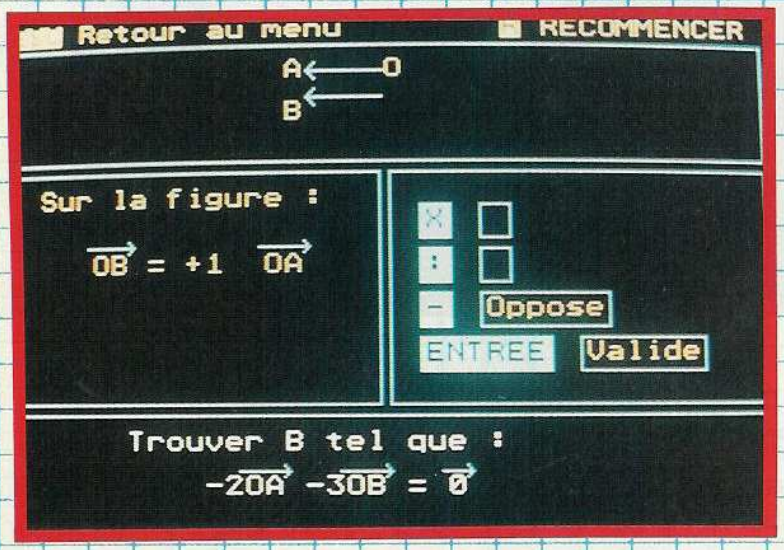
La seconde originalité réside dans la manière d'aborder cette étude car ce n'est pas une simple explication de texte mais presque une aventure. Quatres parties du texte original ont été sélectionnées et amputées de noms ou de faits qu'il nous est demandé de rechercher. Comment ?.

En découvrant les indices cachés dans la rue de l'énigme, où les personnages et les objets vous content leur histoire.

Voilà donc un véritable travail de recherche, illustré, dans la société du dix neuvième siècle. Notons une sauvegarde judicieuse du programme en cours.

	6/5 Grammaire Micro C ST	Grammaire 6 à 3ème Cedic Nathan ST	Micro Français collège 6 et 5ème CPC
Présence d'un cas de rappels	Oui, à chaque correction	Cours à la correction	A la correction et par option
Exercices corrigés	Dès le 2ème échec	A chaque essai ou dès le 1er échec	Après validation
Accès à une aide permanente	Oui	Quelquefois	Oui
Bilan de réussite	A chaque série d'exercices	A chaque série d'exercices	Très détaillé
Ergonomie	Bonne utilisation de la souris	Souris très correcte	Clavier correcte
Présentation	Correcte	Bonne	Correcte

Les Mathématiques ont toujours été considérées comme la matière clé du système scolaire et tous les élèves sont conscients du fait qu'il est primordial pour eux de les maîtriser correctement. Dans un travail qui s'avère de longue haleine, l'ordinateur peut apporter une note d'originalité et vient briser ce qui paraît rébarbatif. Pour les premières classes du collège, on peut ainsi «humaniser» et «égayer» les maths en montant sur le déroulement des exercices des scénarios. Pour les classes suivantes, il permet un suivi du travail de par la variété des exercices et c'est aussi un excellent traceur de courbes.



CEDIC NATHAN

ST

Pour ces deux logiciels, quatrième et troisième, on a choisi plusieurs présentations qui varient suivant la nature des chapitres.
Quelques fois, au sein des sous chapitres d'exercices, on intègre des jeux qui prolongent l'entrainement sur le point étudié.
En géométrie, il s'agit souvent essentiellement de constructions, mais le mode de présentation le plus courant est celui qui distingue une partie démonstration ou cours et l'autre une partie exercices.

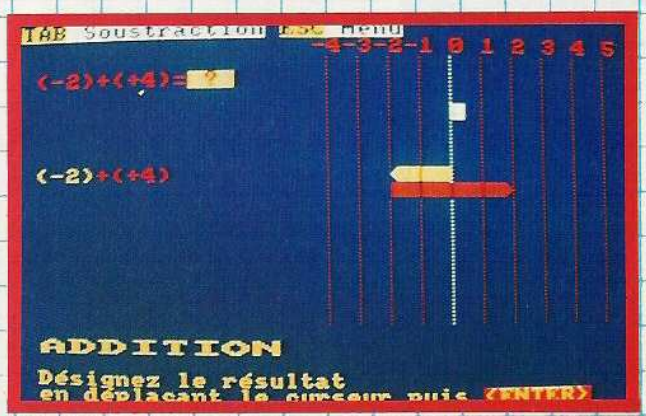
Les deux matières différentes du cours, l'algèbre et la géométrie sont bien mises en évidence, et pour les quatrièmes, on ajoute ici les distances et les valeurs absolues ainsi que les racines carrées et Pythagore pour les troisièmes.

MICRO COLLEGE

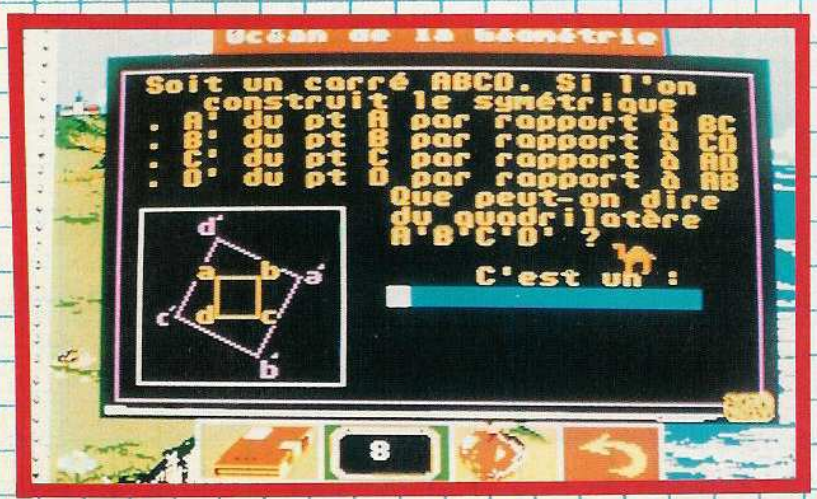
NATHAN

Micro College a choisi de bien séparer systématiquement la partie géométrie et la partie algèbre. La géométie consiste surtout en des constructions à l'aide du curseur et en troisième, dans la partie algèbre, les représentations des équations sont données ou demandées. Pour les cinquièmes, un jeu est ajouté à la fin des deux chapitres et qui se veut être une synthèse des exercices précédents. Dans ce logiciel, la persévérance est nécessaire : pas de correction, il faut continuer jusqu'à ce qu'on trouve la bonne réponse ; mais on vous indique le sens de vos erreurs ce qui est une aide en soi.

CPC



LA BOSSE DES MATHS COKTEL VISION



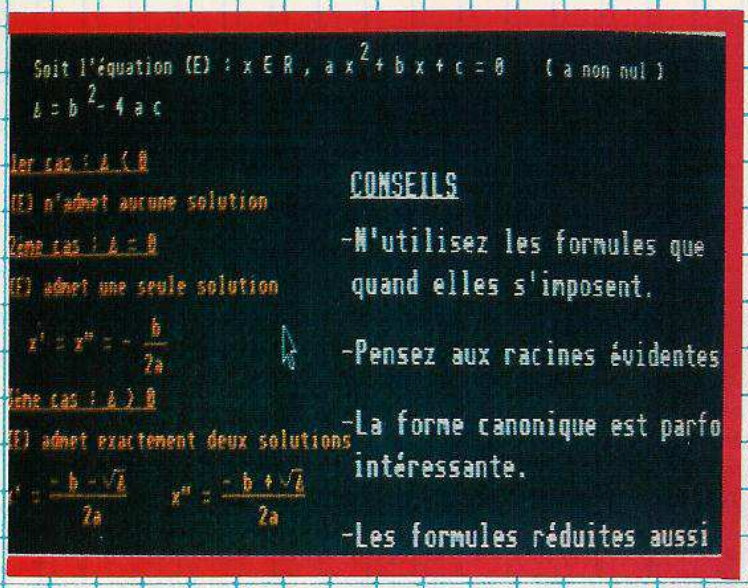
Voici pour les sixièmes une façon de faire des maths en s'amusant : on a en effet monté un scénario où l'enfant est mis dans la peau d'un dromadaire qui doit, par ses prouesses dans les exercices, retrouver sa bosse (des maths...).

De jolis graphismes, de l'humour, des rencontres avec des personnages : voilà qui devrait plaire ! .

On propose un approfondissement des problèmes fondamentaux, une gamme de 54 exercices renouvelés à chaque partie, une possibilité d'aide et d'accès au cours.

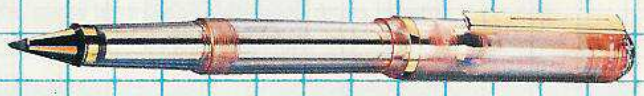
AMIGA

SERIE MICRO C

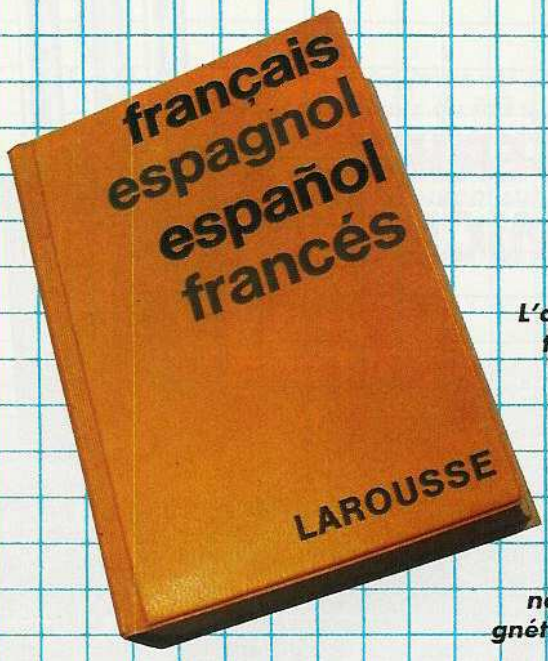


ST

Micro C a mis au point un amalgame de logiciels pour les élèves de la sixième à la première, permettant ainsi un suivi de toute une scolarité. Tous ont ce point commun qui en fait leur qualité : le programme de chaque classe est bien couvert.
La présentation est classique mais claire, un peu plus colorée pour les sections de la sixième à la troisième que les secondes et premières pour lesquelles on a adopté une présentation très «informaticienne» avec les menus déroulants en haut d'écran.
Micro C a pris le parti de faire appel pour le minimum au cours, afin que l'enfant s'appuie sur ce qu'il a fait en classe mais on insiste par contre sur une correction systématique à chaque question. Notons pour les premières et les secondes, qu'ils peuvent tracer les fonctions qu'ils étudient et qu'il y a des exercices proposés ainsi que des exercices libres c'est à dire que l'on peut créer ses propres exercices avec une résolution immédiate par l'ordinateur.



	Micro C 6ème à 1ère	4ème et 3ème Cedic Nathan	Maths Micro Collège 5ème et 3ème	La bosse des maths 6ème Coktel Vision
Présence d'un cours ou de rappels	Assez souvent	Sous forme de démonstration	Non	Cours théorique pour chaque point étudié
Exercices corrigés	Oui à chaque question	Quelques fois en faisant TAB	Continuer jusqu'à ce que l'on trouve la bonne réponse	Non
Accès à une aide permanente	Non	Non	Quelques fois après le 1er échec	Sous forme d'un fruit qui coûte la moitié des points
Bilan de réussite	Quelques fois à la fin d'un exercice	Non	Non	Avec des récompenses ou des sarcasmes
Ergonomie	Bonne	Correcte	Assez correcte	Bonne
Présentation	Classique mais agréable	Satisfaisante	Correcte	Très réussie



L'apprentissage d'une langue vivante passe par une bonne maîtrise du vocabulaire et des règles de grammaire. L'ordinateur, grâce à sa vaste mémoire, peut stocker bon nombres de mots et les proposer à l'élève. Plus convivial, il établira un dialogue avec son utilisateur, rendant les leçons plus agréables. Ces différentes formes de présentations existent dans les logiciels suivants.

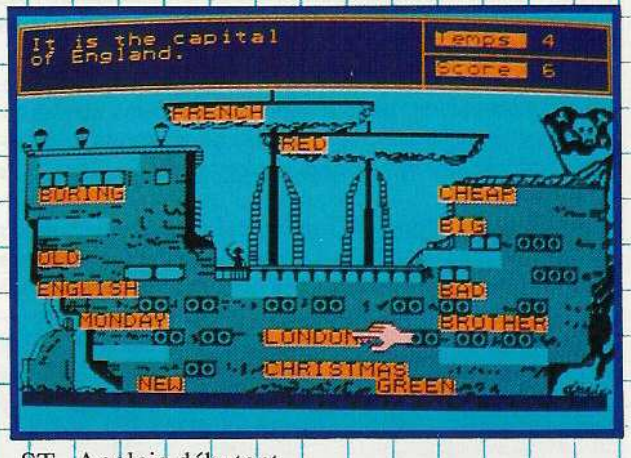
Il ne faut pas perdre de vue que, dans l'étude d'une langue, la partie orale est très importante. C'est pourquoi, bon nombre de logiciels sélectionnés sont complétés d'une bande magnétique ou de synthèse vocale.

ANGLAIS DEBUTANT

ANGLAIS CONFIRME

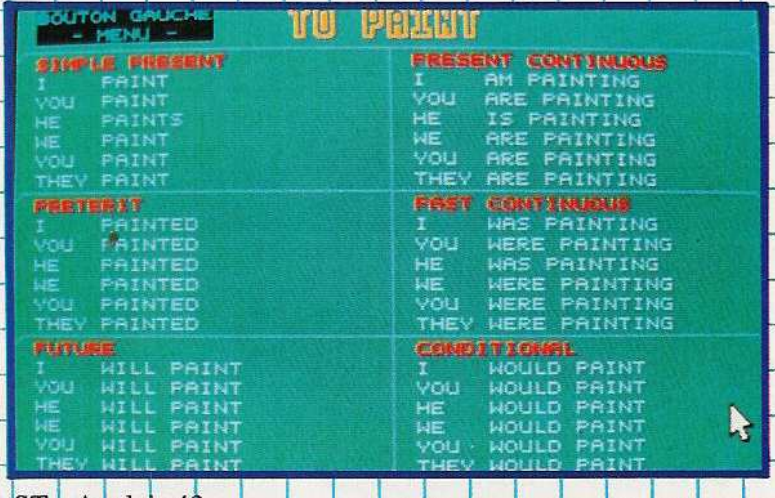
ANGLAIS PERFECTIONNEMENT

NATHAN

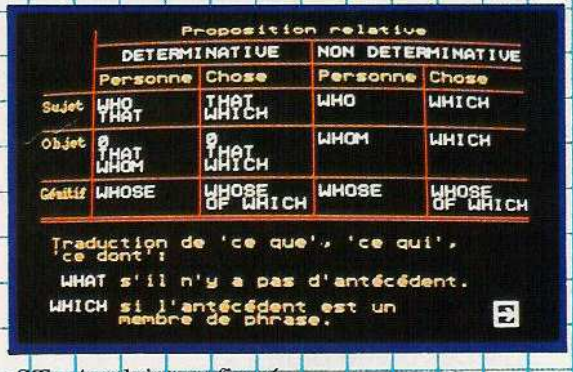


ST Anglais débutant

Cette série couvre de la 6ème à la 2nde. Au niveau «débutant»,à partir d'un lexique de base, l'élève devra découvrir des mots répondant à une définition. Par la suite, divers points précis, tels FOR SINCE et AGO ou la VOIX PASSIVE seront abordés en détails. Au niveau «perfectionnement», un vaste dictionnaire et 600 exercices de traduction sont proposés. Tous les logiciels sont paramétrables, en fonction des buts recherchés par l'élève ou son tuteur et admettent l'extension des fichiers de vocabulaire.



ST Anglais 43



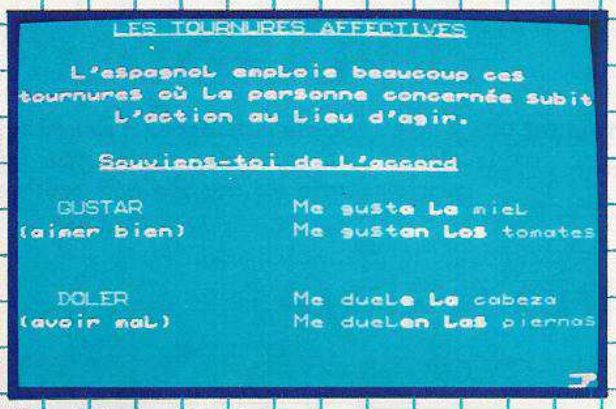
ST Anglais confirmé

ANGLAIS 43

MICRO-C

Les «Germanistes» ne sont pas lésés, une version «Allemand 43» existe également. Le logiciel s'adresse aux élèves de 4ème et 3ème. Il aborde la conjugaison et les verbes irréguliers.
La description des règles d'emploi de chaque temps peut être consultée avant le début des exercices. Des exemples de conjugaison sont donnés et un fichier,

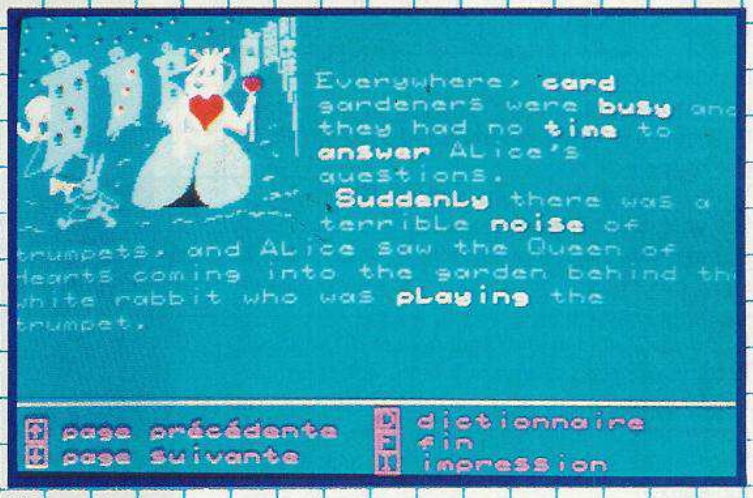
extensible, renferme les verbes les plus usités. Pour les verbes irréguliers, on peut procéder à une interrogation dans les 2 sens (français - anglais et réciproquement). La consultation du fichier (extensible lui aussi) peut être effectuée en introduisant n'importe quelle forme du verbe.



ST Enigme à Madrid

ENIGME A OXFORD
BALADE AU PAYS DE BIG BEN
VISA POUR HYDE PARK

COKTEL VISION



ST Balade au pays de Big Ben

Là encore, on dispose d'une série formant une suite logique. Il est à noter qu'il existe des versions «Espagnol» et «Allemand» conçues sur le même principe. «Visa pour Hyde Park» semble être le mieux adapté aux débutants. Lors d'un dialogue très convivial l'élève, mis dans la peau d'un voyageur, découvre le vocabulaire en images, tout en apprenant des règles de grammaire ou syntaxiques. Une voix digitalisée (sur ST) et une cassette audio viennent compléter ce «studio» de langue. «Enigme à Oxford» et «Balade au Pays de Big Ben» sont basés sur des textes, illustrés, servant de support aux leçons. Un dictionnaire permet de traduire les mots nouvellement appris. Une étude de texte suivie de questions ainsi que l'énoncé de règles grammaticales complètent l'ensemble. Le vocabulaire est riche et les exercices sont variés. Divers petits jeux viennent conclure les leçons.

	Anglais 43 *Micro C*	Anglais *Nathan*	Visa pour... *Coktel*	Balade... Enigme... *Coktel*
Présence d'un cours ou de rappels	Avec des pages "texte" complètes.	Avec de nombreux exemples.	A chaque situation et en fonction du thème.	Sur un thème donné.
Exercices corrigés	La bonne réponse est indiquée dès l'échec.	Correction immédiate de l'erreur.	Dialogue.	Forme correcte s'affiche.
Accès à une aide permanente	Pas en cours d'exercice. Il faut achever la série.	La leçon elle-même ou un dictionnaire.	A chaque page.	A tout moment, même en exercice.
Bilan de réussite	Note donnée réponse par réponse.	En pourcentage.	Sous forme de jeu.	Appréciation du "maître".
Ergonomie	Bonne.	Très bonne.	Bonne et présence K7 son.	Bonne et présence K7 son.
Présentation	Sobre et claire.	Claire. Notice très détaillée.	Graphique très agréable.	Correcte.

Voici maintenant une page spéciale consacrée à deux séries de logiciels : Multicours et Micro Brevet. Il nous a semblé préférable de les distinguer des autres, étant donné que le premier intègre plusieurs matières et que le second est destiné à la préparation du Brevet des Collèges.

MICRO BREVET

COKTEL VISION

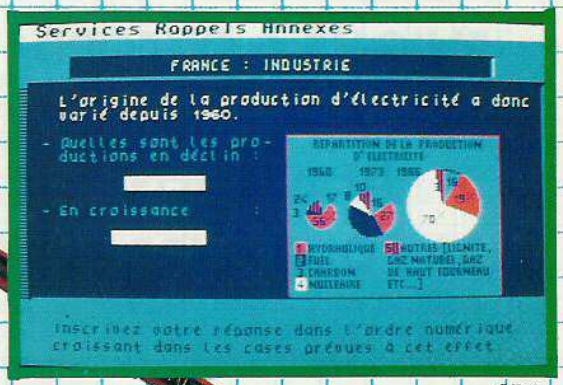
Pour être incollable le jour du Brevet des Collèges, voici trois des cinq logiciels que vous propose Coktel Vision, chaque logiciel abordant une seule matière : ici, le Français, la Géographie et l'Algèbre. Ce sont essentiellement des logiciels d'exercices avec seulement des rappels de cours.

Votre but est d'obtenir une note supérieure à 12/20 mais vous avez une possibilité de rattrapage si votre note est comprise entre 8 et 12. Au-dessous, des notions de cours vous sont automatiquement imposées.

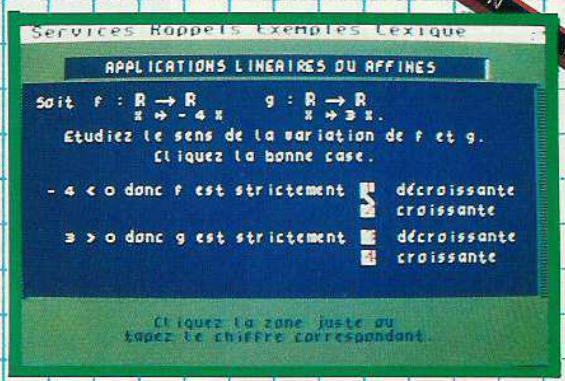
En français, trois thèmes sont à votre disposition : l'orthographe, la grammaire et la rédaction.

En Géographie, les trois grandes puissances au programme sont traitées(URSS, USA, France). Vous aurez à travailler sur cartes, graphiques, tableaux.

L'intérêt du logiciel d'Algèbre réside dans le caractère progressif des exercices proposés à l'élève et dans les multiples options permettant par exemple l'usage d'une calculatrice ou d'un tableau de brouillon.



CPC



CPC

MULTICOURS

COKTEL VISION

Multicours est une gamme de quatre logiciels traitant chacun trois matières (la Géographie, les Sciences Naturelles et le Français)et qui sont destinés aux élèves de la sixième à la troisième.

En Français, des questions vous sont posées sur le texte de Don Quichotte.

En Géographie et en Sciences, les exercices alternent avec un cours bref, parfois complété par les réponses.

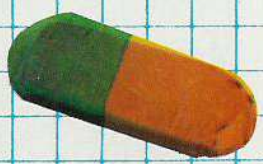
En Géo, les sixième et cinquième, mis dans la peau d'un personnage ambulant, verront pour les premiers les milieux naturels dans leur ensemble, tandis que les autres étudieront l'Afrique et l'Amérique latine.

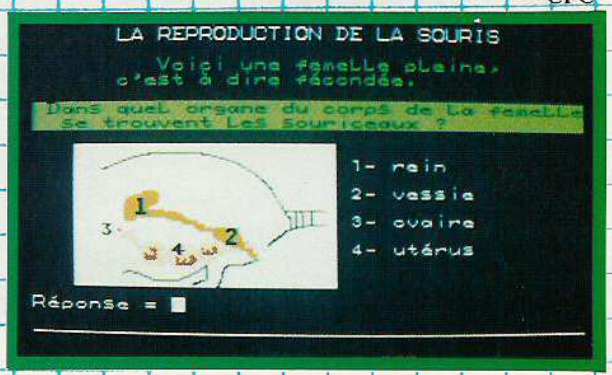
La classe suivante fera la connaissance de l'Europe, et les troisièmes auront quant à eux droit à la France.

En Sciences, sont au programme dans l'ordre respectif des classes, la vie animale et végétale, les roches, puis la biologie humaine.

Dans toutes les matières, une note est donnée à la fin de chaque chapitre.

CPC

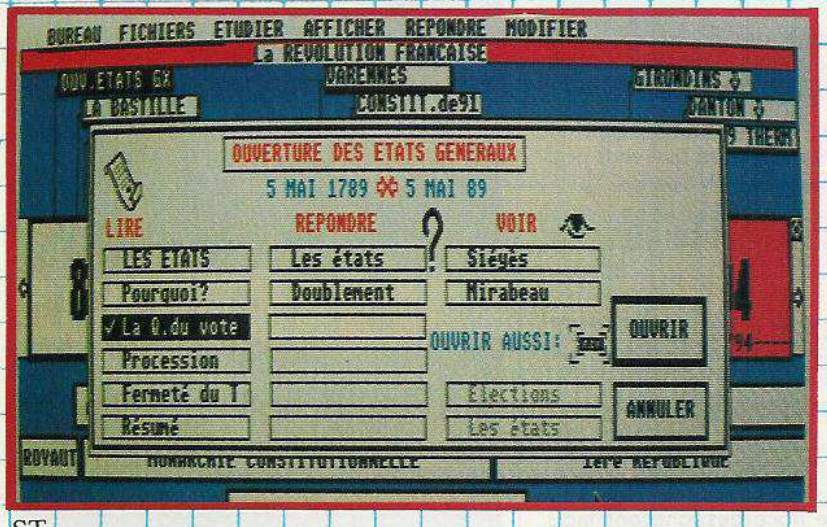




CPC

HISTOIRE ET GEOGRAPHIE

Les logiciels d'histoire et de géographie dédiés au secondaire ne sont pas très nombreux. En général, ils constituent une sorte de base de données plus qu'un cours tel qu'on le conçoit. L'accès aux exercices permet de tester les connaissances de l'élève, tout en profitant des possibilités de l'ordinateur.



ST

CHRONO-LOGIQUE DE LA REVOLUTION FRANCAISE

Micro C

Pour tout comprendre sur la Révolution Française, de l'enchaînement des événements aux portraits des personnages, il faut une abondante documentation. Ici, elle se trouve réunie sous la forme d'une vaste banque de données. De l'élève au passionné d'histoire, l'utilisateur trouvera réponse aux questions qu'il se pose et, fait plus intéressant, il pourra compléter les informations déjà contenues dans le logiciel. Sans conteste, une excellente documentation sur la Révolution.

MICROGEO

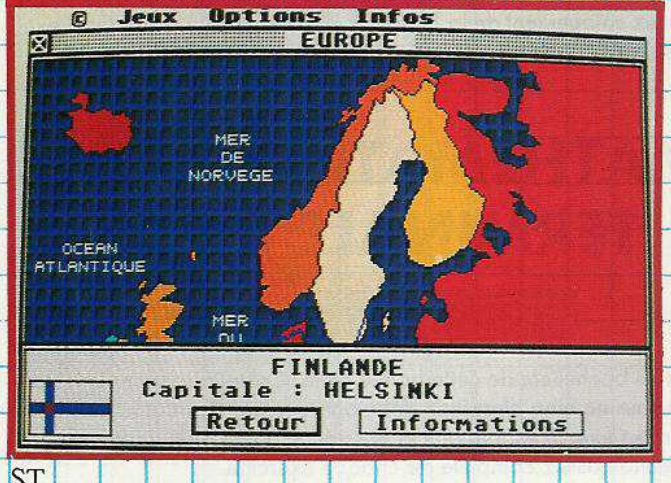
MicroFutur

Transforme l'ordinateur en un atlas attractif. Les possibilités graphiques sont exploitées au maximum. C'est en jouant que l'on recherchera un pays, sa capitale ou son drapeau. Plus de 150 pays sont fichés et décrits succinctement. Les informations peuvent être sorties sur imprimante.

OBJECTIF FRANCE OBJECTIF EUROPE

Cedic Nathan

Réservés aux élèves de 4ème et 3ème, ces 2 logiciels abordent différents aspects de la géographie. Economie, agriculture, régions, industries, tous ces sujets sont abordés de manière attrayante. Des cartes colorées servent de base aux exercices et les corrections commentées font office de cours, complétant agréablement l'enseignement reçu à l'école.



ST

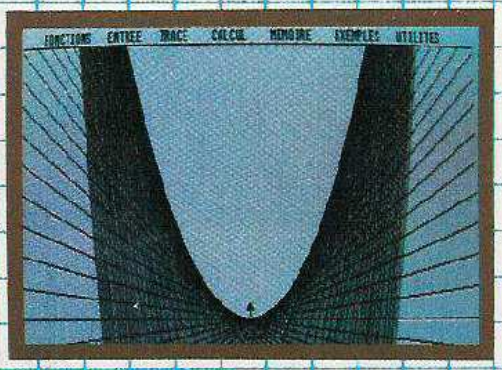
CPC

CLASSES SUPERIEURES

Nous avons sélectionné parmi les logiciels existants destinés aux futurs bacheliers et aux classes supérieures, quatre logiciels nous semblant les plus intéressants.

LE TRACEUR

MICRO C

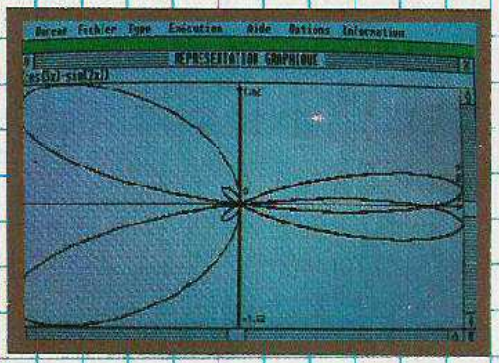


ST

Appel à toutes les grosses têtes : Traceur Plus étant destiné aux élèves de lycée et de classes préparatoires, il vous tend les bras... Régalez-vous à l'avance : voilà un logiciel qui vous permettra de tracer toutes les fonctions du plan ainsi que leur étude, avec en prime la vérification de l'intégrale correspondante. La notice, compliquée à souhait, vous expliquera que vous pouvez ouvrir quatre fenêtres en même temps avec chacune plus de cinq tracés... : une merveille !

FONCTIONS ET COMPLEXES

MICRO C



Voici un deuxième petit bijou : ce programme trace des fonctions mais rend aussi possible leur calcul, ainsi que celui de leurs intégrales. Ce à quoi on ajoute des exemples de fonctions compliquées, dont on vous dessine les courbes. La partie sur les complexes vous offre quant à elle, la possibilité de calculs, d'équations et de transformations.

SERIE MATHEMATIQUES, PHYSIQUE,CHIMIE

LVI

PC

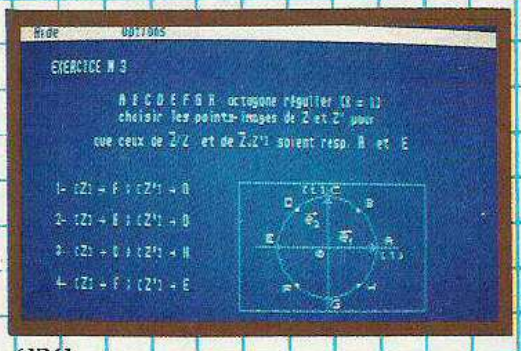
LVI lance trois logiciels pour les lycéens de la seconde à la terminale en vue de la préparation du redouté baccalauréat.

Tous sont globalement conçus de la même manière selon deux pôles : en premier lieu, des cours concis traitant les bases fondamentales vues au cours de ces trois classes, puis des exercices avec réponses.

En Physique, les notions délivrées sont les lois générales, auxquelles succèdent des exercices-types.

En chimie, sont abordés : classification des éléments, réactions de base, couples acides/bases, solution aqueuse. A la suite de chaque chapitre, on vous fait une interrogation avec analyseur de réponses.

En maths, vous verrez uniquement de la Trigonométrie, avec sept chapitres d'exercices sur différents sujets. Une touche spéciale cours est disponible.



CPC

MATHEMATIQUES TERMINALE D

COKTEL VISION

Pour les futurs bacheliers de cette bonne série, Coktel a rassemblé ici tout le programme en cinq chapitres débutant tous par des cours puis complétés par des exercices. Notons la possibilité d'une aide en cas de «sèche» et d'une correction assez complète de chaque exercice.

NEWS "EDUCATIFS"

LOGICIELS COKTEL VISION

REEDITIONS

• ***Balade au pays de Big Ben*** (logiciel destiné aux 1ères et 2èmes années d'anglais)
Le scénario et les graphismes ont été entièrement refaits. Il s'agit de l'histoire d'Alice en images, doublée d'un texte écrit. On aborde les notions de base et avant tout exercice, un écran fait le point sur la notion étudiée. Une bande audio est incluse, avec la possibilité de faire répéter.
Une évaluation est proposée entre chacune des phrases.

• ***Enigme à Oxford*** (logiciel destiné aux cours d'anglais 3ème année LV1 ou 2ème année LV2)
Le scénario et les graphismes ont aussi été entièrement modifiés. Il s'agit d'une aventure en images. Avant chaque exercice d'une gamme variée, il y a une mise au point sur la notion abordée.
L'évaluation est faite au bout d'une série de questions.
Un livre est assorti d'un dictionnaire accessible par simple cliquage, et d'une disquette digitalisée.

NOUVEAUTES

• ***Bosse des maths seconde***
Sous un scénario, ce logiciel reprend les points importants de la seconde. Sont disponibles : jokers-solution, bloc-notes et calculatrice; l'activité est progressive.

• ***Bosse des maths première***
Ce logiciel reprend exactement le principe de Bosse des maths seconde.

LOGICIELS MICRO C

AMSTRAD CPC DISK

• ***Calcul rapide :*** Logiciel permettant de tester ses connaissances en calcul avec ou sans suivi de notes.

• ***Anglais-43 :*** deux options proposées : conjugaison ou verbes irréguliers. Possibilité de modifier les fichiers.

PC ET COMPATIBLES

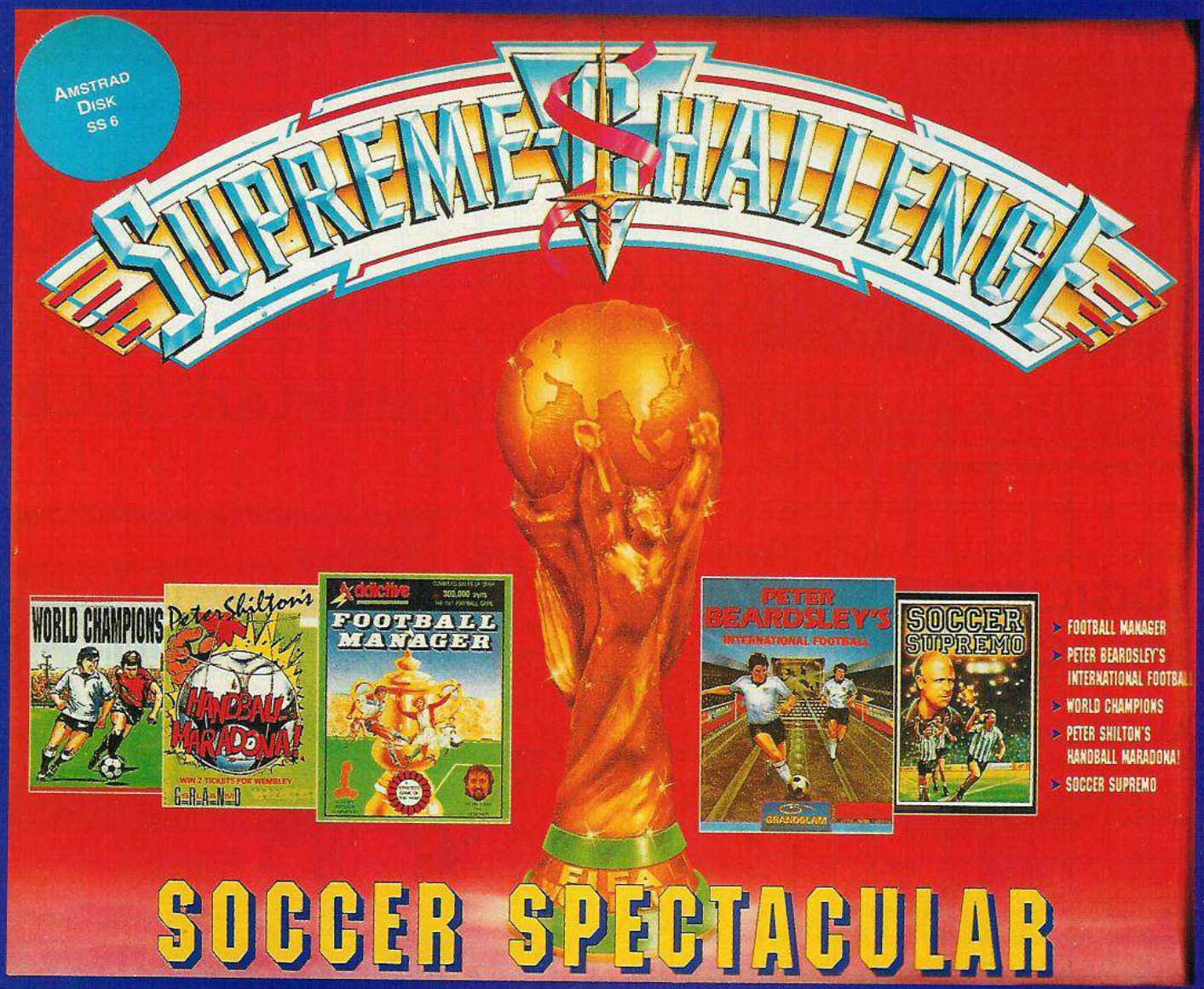
• ***Allemand-43 :*** Logiciel sur la conjugaison, verbes forts, verbes irréguliers.

• ***Bretagne :*** permet de découvrir la Bretagne découpée en 16 pays avec ses cartes et sa culture.

SOCCER SPECTACULAR

Gagnez la coupe du monde !

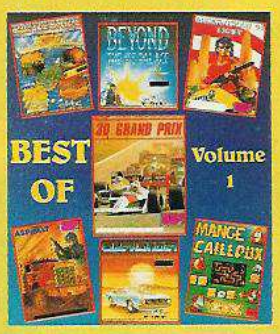
Disponible
sur
AMSTRAD
K7 et D7



Football Manager
Peter Beardsley's International Football
World Champions
Peter Shilton's Hanball Maradona !
Soccer Supremo

CPC

BEST OF VOL. 1



Comprend : Battle Ships, Beyond the Ice Palace, Manhattan 95, Asphalt, 3D Grand Prix, Overlander, Mange Cailloux.

Regroupe : Football Manager 2, Hotshot, Le Nécromancien, Zombi et Tétris.

NEW

THE STORY SO FAR (VOL 2)

Vous y retrouverez : Space Harrier, Live'n let die, Overlander, Beyond the Ice Palace, Hopping Mad.

SOCCER SPECTACULAR

NEW

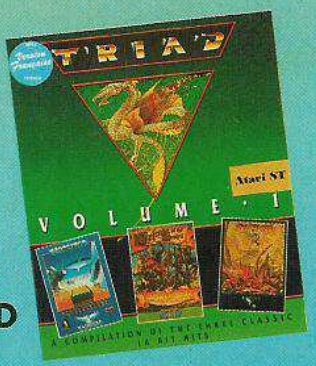
Du foot sous tous les angles ! Football Manager, Peter Beardesley's, World Champions, Peter Shilton's, Soccer Supremo.

10 COMPUTER HITS (VOL. 5)

Beaujolly regroupe sous ce titre : Dark Sceptre, Tarzan, Catch 23, Mystery of the Nile, Endurance, Mega-Apocalypse, Ninja Hamster, Activator, The Boggit, Enlightenment Druid II. (version CPC)

ST AMIGA

TRIAD



3 grands classiques indispensables : Starglider, Defender of the Crown, Barbarian. Pour Atari ST.

THE STORY SO FAR (VOL 1)

NEW

Regroupe Buggy Boy, Ikari Warriors Beyond the Ice Palace et Battleships

MASTER COLLECTION (PC)

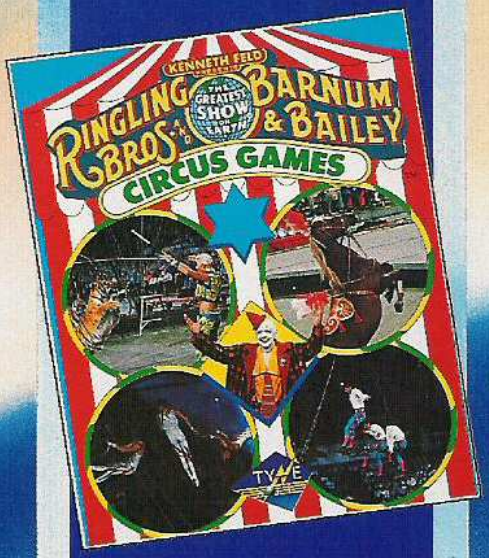
Avec : Marble Madness, Hurlements, Football Manager 2, Hotshot.

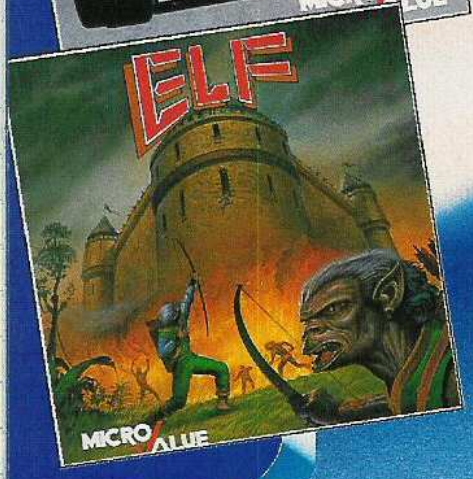
PC

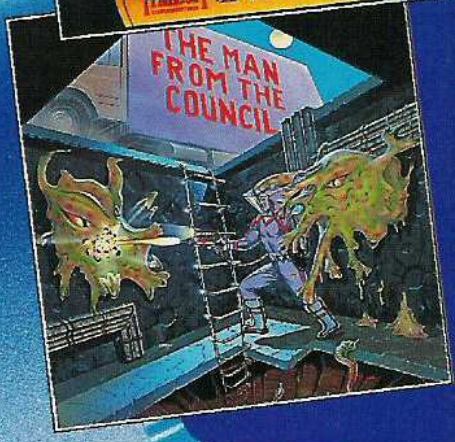
MASTER COLLECTION (ST, Amiga)

Contient : Marble Madness, Nigel Mansell's GP, Hotshot, Football Manager 2.

MEGA PACK







disponible sur ST,
Amiga et PC

TYNESOFT

Distribué par
UBI SOFT
1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex

Disponible dans les meilleurs points de vente

MICRO WORLD RECOMPENSE VOTRE TALENT

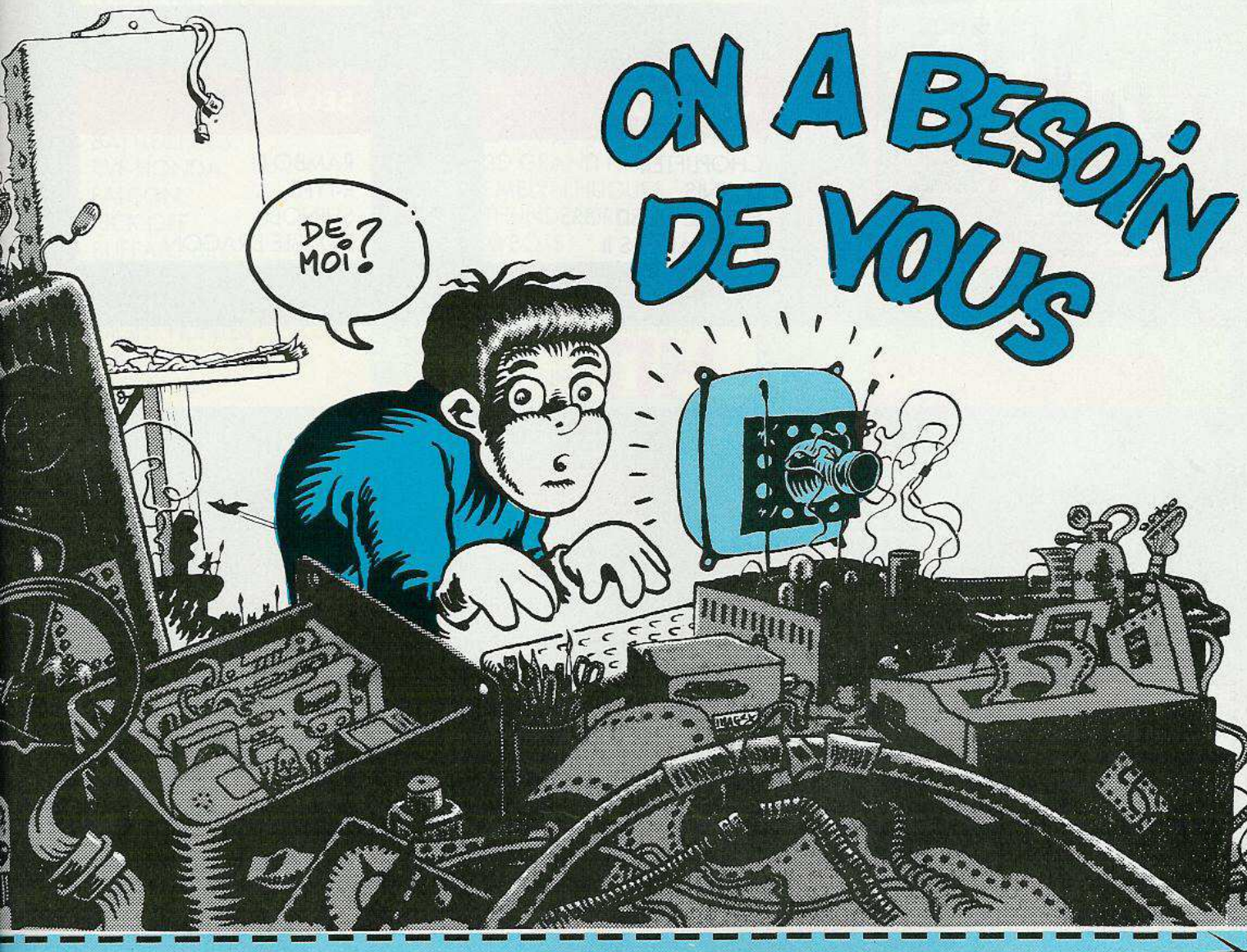
2 GRANDS CONCOURS

PROGRAMMEURS

MICRO WORLD récompense les génies du listing, les programmeurs fous et astucieux.
Envoyez vos réalisations et gagnez des extensions, lecteurs de disquettes, disques durs...

GRAPHISTES

MICRO WORLD récompense votre talent. Envoyez-nous vos graphismes délirants, vos pages de présentation, etc. Le meilleur gagnera un Amiga 500.



Bulletin réponse à compléter et à renvoyer accompagné de votre œuvre à :

MICRO WORLD – BP 2 – 56200 LA GACILLY

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : ..... ORDINATEUR : .....

GAGNEZ DES JEUX

LA LOGI

DE MICRO L

PC ENGINE

FINAL LAP
R-TYPE II
VIGILANTE
TENNIS
GALAGA

Vigilante

ATARI 2600

FOOTBALL SOCCER
POLE POSITION
SECRET QUEST
DOUBLE DUNK
CRYSTAL CASTLE

THOMSON

CRAZY CARS
ALIENATOR
MASQUE +
MACADAM BUMPER
GAME OVER

ATARI 800

CHOPLIFTER
TENNIS
JUNGLE HUNT
STAR RAIDERS II

SEGA

RAMBO III
R-TYPE
SHINOBI
DOUBLE DRAGON

HIT

PC

F.16 COMBAT PILOT
TEST DRIVE II
GRAND PRIX CIRCUIT
688 SUBMARINE
CRAZY CARS II

AMIGA

SUPER HANG ON
TEST DRIVE II
DRAGON'S LAIR
CRAZY CARS II
DUNGEON MASTER

ST

CRAZY CARS II
BARBARIAN
FALCON
SKATEBALL
DUNGEON MASTER

CPC

CRAZY CARS II
ROBOCOP
DRAGON NINJA
LAST NINJA II
SKATE BALL

CREEZ VOTRE HIT-PARADE !

Participez à la rédaction de Micro World en remplissant ce bon

NOM : _____ **Prénom :** _____

Adresse : _____

Code postal : _____ **Ville :** _____

En envoyant ce bon à Micro World
BP2 – 56200 La Gacilly
Gagnez des jeux s'il est tiré au sort

Mes 5 jeux préférés sont :

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Ma machine est un : _____

ITHEQUE

DE

WORLD

Silkworn

ST

SKATEBALL
INDIANA JONES II
F.16 COMBAT PILOT
RICK DANGEROUS
POPULOUS
WEIRD DREAMS
ROCKET RANGER
TANK ATTACK
CONFLICT EUROPE
SILKWORM
BATTLECHESS
RVF HONDA
FALCON
KICK OFF
BUFFALO BILL
DUNGEON MASTER
VIGILANTE
NIGHT HUNTER
KULT
PACMANIA
TINTIN
ST REPLAY
LE RÉDACTEUR
LE COMPTABLE
GRAPHIC CITY
STOS

CPC

INDIANA JONES
SKATE BALL
SILKWORM
RICK DANGEROUS
LE MAÎTRE ABSOLU
RUNNING MAN
NAVY MOVES
OMEYAD
PACMANIA
GUNSHIP
SAVAGE
3D GRAND PRIX
EMELYN HUGUES
THUNDERBIRDS
XYBOTS
DRAGON NINJA
R-TYPE
ADVANCED ART STUDIO
L'ÎLE
LAST NINJA II

AMIGA

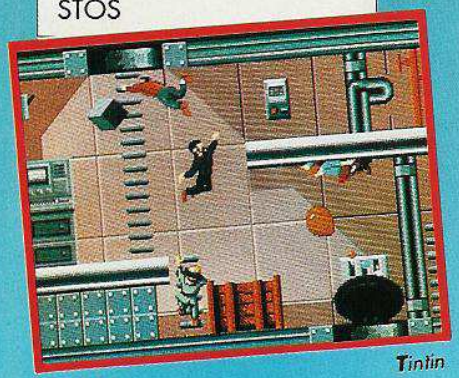
F.16 COMBAT PILOT
SILKWORM
INDIANA JONES
RICK DANGEROUS
CONFLICT EUROPE
KICK OFF
TEST DRIVE II
LORDS OF THE RISING SUN
DUNGEON MASTER
PACMANIA
VIGILANTE
SAVAGE
KULT
DELUXE PAINT III
KINDWORDS 2.0
GRAPHIC CITY

C.64

INDIANA JONES II
TEST DRIVE II
RICK DANGEROUS
CURSE OF AZURE BONDS
RUNNING MAN

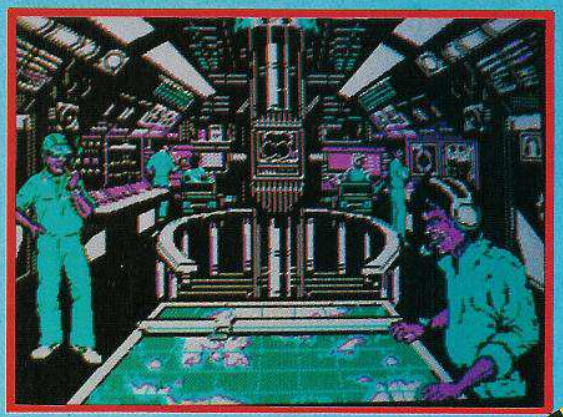
PC

CRAZY CARS II
TEST DRIVE II
TRIVIAL REVOLUTION
688 SUBMARINE
PERMIS DE TUER
ABRAHAMS BATTLE
TANK
F.15 II
GRAND PRIX CIRCUIT
SAVAGE
GUNSHIP



Tintin

Skateball



688

BON DE PARTICIPATION
MICRO WORLD
N° 6

MISTER JOYSTICK'S

Fabulous CRYSTAL JOYSTICK

JOUEZ LA TRANSPARENCE

CRYSTAL JOYSTICK 6 MICROSWITCHES GARANTIE 2 ANS

POIGNEE ERGONOMIQUE TRES SOUPLE

COMPATIBLE TOUTES MACHINES

Certains ordinateurs nécessitent une interface spécialisée

DISPONIBLE DANS TOUS LES POINTS DE VENTE MICRO

APRES UN ETE SUN, LA RENTREE SERA FUN !

Ce mois-ci, la famille des manettes s'agrandit pour le plus grand plaisir des maniaques du joystick à la recherche des nouvelles sensations.
Faites exploser vos «high scores» en découvrant les nouvelles manettes qui feront les beaux jours de septembre.

-QUICKHOT XIII-

Cette manette haut de gamme pour PC, avec un look futuriste, s'adapte à tous les styles de jeux (Simulation ou arcade). Elle se connecte facilement sur la carte PC. Cette manette est analogique avec un dispositif de réglage des curseurs. C'est le top des joysticks que vous puissiez offrir à votre PC pour la rentrée.

-SPEEDKING-

L'essayer, c'est l'adopter ! La manette qui tient dans la main grâce à sa forme ergonomique, est très maniable et compatible avec toutes les machines (existe aussi en Sega) Elle vous emmenera sur l'autoroute des records...

-CARTE PC (Quikshot 20)-

Posséder la carte maîtresse qui vous permettra de mieux dominer votre PC. Elle est compatible avec IBM PC, XT, AT et s'insère aisément dans l'un des slots d'extension prévu à cet effet.
Livrée dans un boîtier protecteur, elle possède deux sorties de joysticks et un sélecteur de vitesse d'horloge.

-CHALLENGER-

La manette du futur (infrarouge oblige !). Fini les problèmes de fils ou de rallonges, votre distance de jeu est de 5 mètres. La «CHALLENGER» est dotée de six microswitches, d'un tir rapide à 3 vitesses et de 2 boutons de tir. Cette manette fiable est très maniable est compatible avec les micro-ordinateurs ATARI, COMMODORE.

-ACE-

Elle remplace l'Economy, plus simple, avec un bon rapport qualité/prix.

-FASTWINNER-

Compatible toutes machines, possède 4 ventouses, 6 microwitches plus 4 hauteurs de tirs.

-ACE 2-

C'est la gamme au dessus ; Sa différence réside dans son manche ergonomique, ses 4 ventouses et ses 2 hauteurs de mise à feu.

-FASTWINNER TURBO-

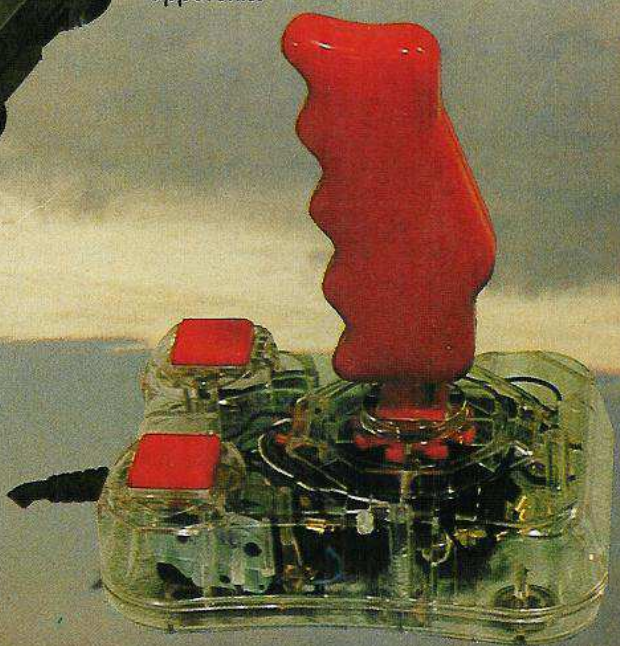
Elle est compatible toutes machines, possède 8 microwitches, un auto fire, très maniable pour les mordus d'arcade.

-VENUS-

La manette «fluo» avec ses 6 microswitches, ses 4 ventouses, son autofire et son manche ergonomique en font une manette fiable et très maniable.

-CRYSTAL-

La manette haut de gamme garantie deux ans. Très solide avec ses 6 microwitches apparents.



FAST line

FAST line

LES MANETTES FAST LINE ARRIVENT EN FORCE POUR LA RENTREE 89

FAST WINNER

FAST WINNER TURBO

ACE

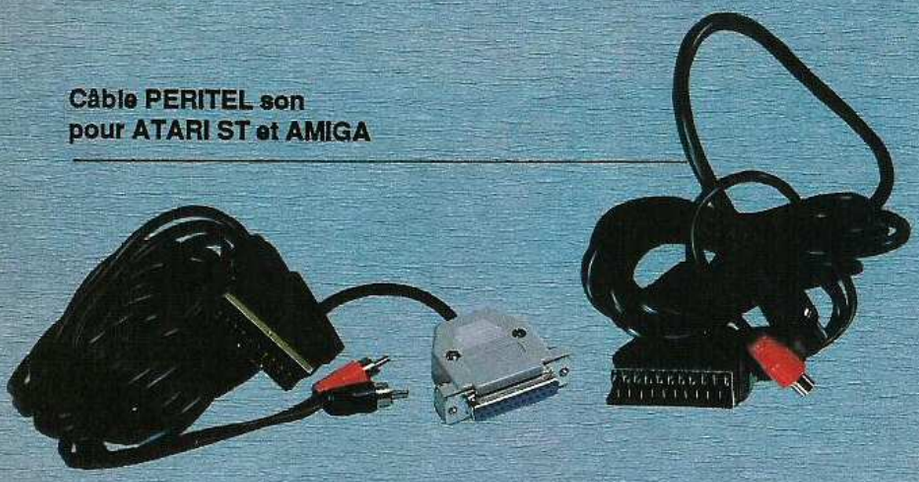
■ FAST WINNER TURBO	8 microswitches 4 boutons de tir 1 autofire 4 ventouses	Grande précision de tir Hyper maniable Manche ergonomique Grande souplesse
■ FAST WINNER	6 microswitches 4 boutons de tir 1 autofire 4 ventouses	Manche ergonomique Souple et précise
■ ACE	Très bon rapport qualité/prix Manette "économique" Très souple	

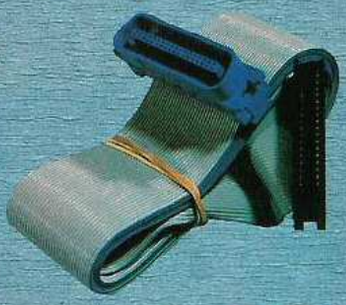
FAST LINE : COMPATIBLE TOUTES MACHINES

DISPONIBLE DANS TOUS LES POINTS DE VENTE MICRO

POUR LA RENTREE, RESTEZ BRANCHES !

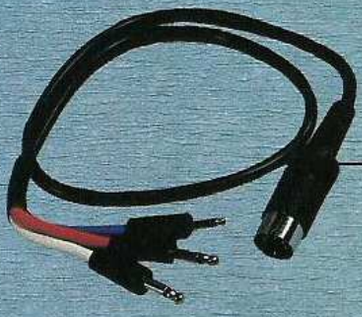
Câble PERITEL son pour ATARI ST et AMIGA





Câble imprimante pour AMSTRAD CPC

Rallonge de joystick pour ATARI ST et AMIGA



Câble magnétophone

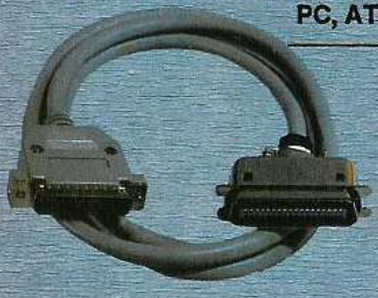
Adaptateur 4 joysticks pour ATARI ST et AMIGA

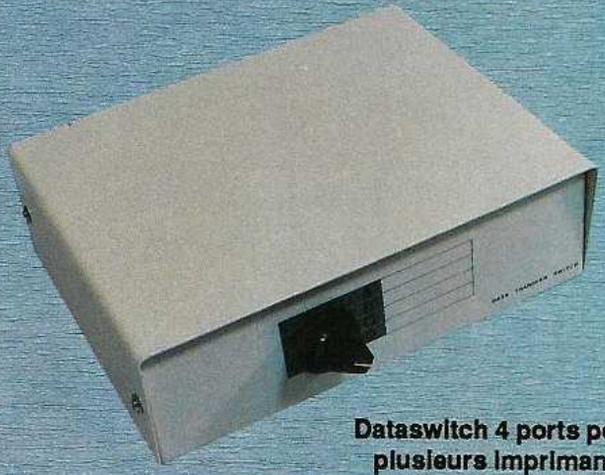
Câble PERITEL pour AMSTRAD CPC

Doubleur de joystick

Câble Minitel pour PC, ATARI ST et AMIGA

Câble imprimante parallèle Centronics pour PC, ATARI ST et AMIGA





Dataswitch 4 ports pour connecter plusieurs imprimantes sur un PC

DISPONIBLE DANS TOUS LES POINTS DE VENTE MICRO

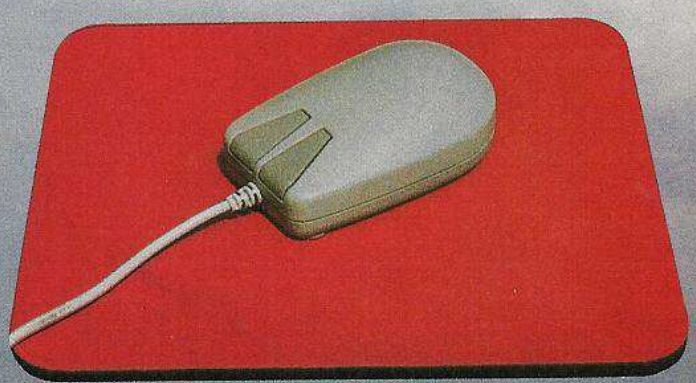
RENTREE REVOLUTIONNAIRE POUR LES ACCESSOIRES

DISQUETTES 5.1/4 DF DD ET 3.1/2 DF DD MEDIATECHNOLOGIE

Une rentrée en couleurs !
La gamme MEDIATECHNOLOGIE continue de vous offrir des disquettes 5. 1/4 et 3.1/2. Elle vous proposait déjà des disquettes de très bonne qualité en double face, double densité, livrées avec des étiquettes adhésives. Aujourd'hui, elle vous propose des disquettes de même qualité, à la couleur de votre choix. N'hésitez pas à consulter votre revendeur.

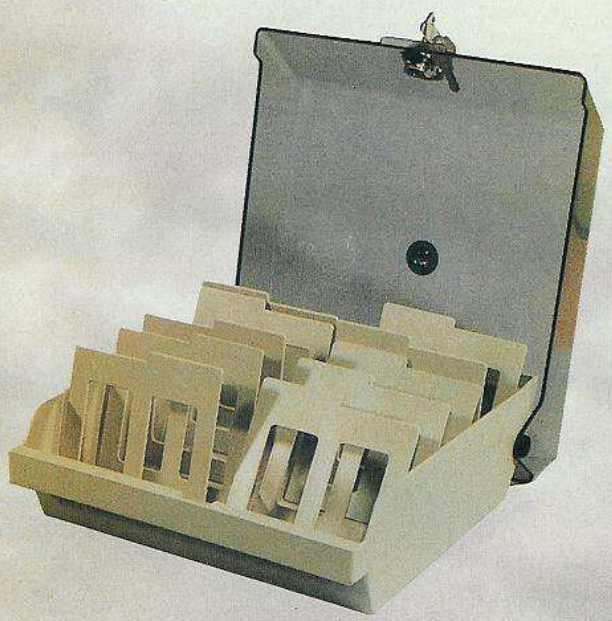
SOURIS ST

Si votre ST s'ennuie, faites lui prendre contact avec une souris qui sera ravie d'enchanter votre ordinateur. Très maniable et très fiable par sa précision, elle fait déjà des jalouses vis-à-vis de ses collègues pour PC. N'attendez plus que votre ATARI ST vous trompe, grâce à son prix avantageux, la souris ST ne vous fera plus faux bond.



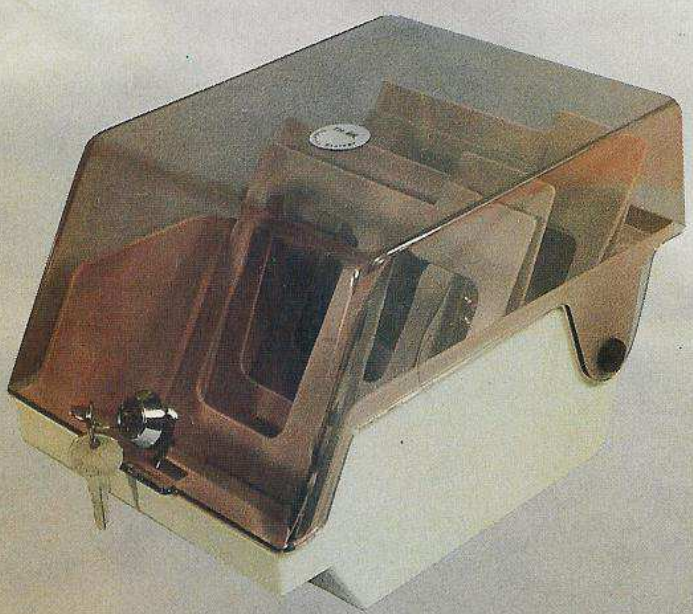
TAPIS SOURIS

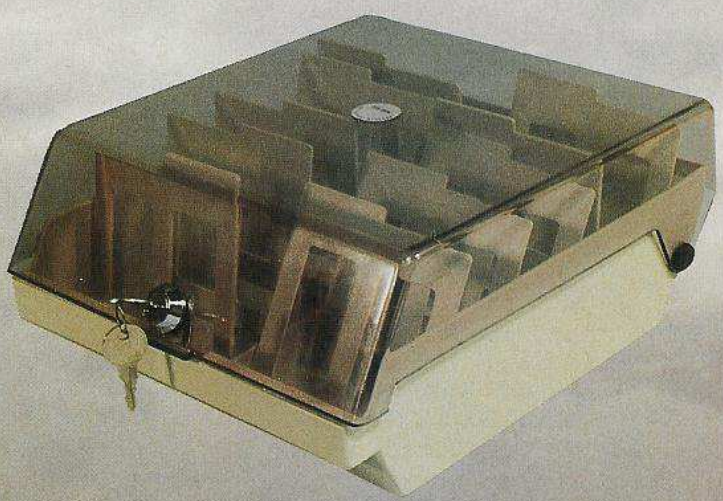
Les TAPIS SOURIS remportent un succès fou auprès de toutes les souris.
Il y en a pour tous les goûts.
Faites en profiter votre souris dès maintenant avant qu'elle ne se lasse des surfaces froides et tristes !



BOITES DE RANGEMENT

Protégez vos informations grâce aux «DATACASE» avec serrure. Celles-ci existent en différentes tailles : 40 et 80 disquettes pour les 3.1/2 et 100 disquettes pour les 5.1/4.





NEW... NEW... NEW...

Qui dit que l'accordéon ne faisait plus recette en France ?
Cette boite de rangement qui se déplie en accordéon remporte un immense succès auprés de tous ceux qui l'ont essayée. En la dépliant, vous pouvez observer toutes vos disquettes d'un seul coup d'oeil.
Elle existe pour l'instant pour les 3.1/2 et permet de classer 10 disquettes.

CONFLICT EUROPE

L'incroyable est arrivé : c'est aujourd'hui l'ouverture des hostilités entre l'Est et l'Ouest. Voilà le cadre dans lequel se situe Conflict Europe. Vous avez le choix entre prendre le rôle du commandement suprême de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Quel que soit votre choix, vous aurez à votre disposition toutes les armes possibles : à terre, dans les airs mais vous pourrez aussi vous servir des armes nucléaires et chimiques !
A vous de jouer !

Disponible sur Amiga et Atari ST et bientôt sur PC

Photo d'écran sur Amiga

Distribué par
UBI SOFT
1 voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL Cedex
Tél : 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les meilleurs points de vente

Bloodwych

distribué par

UBI SOFT

1 Voie Félix Éboué

94000 Créteil

DISCUTEZ ! MARCHANDEZ ! MENTEZ EFFRONTÉMENT !!!

Photos d'écran sur ST

Bientôt disponible sur :

Amiga - Atari ST

Amstrad Cassette & Disquette

C64 Cassette & Disquette

Spectrum Cassette & Disquette

A l'aube, le peuple de Bloodwych se réveille. Un être étrange né d'un mélange de races, apparaît parmi eux.

Sa mission consiste à capturer le démon qui dort dans le château de Bloodwych, lieu féerique et fantastique.

Tant que les "Cristaux Sanguins" restent unifiés, le Benemoth restera calmement dans sa cachette pour l'éternité. Si leur mouvement se divise, il sortira pour apporter l'obscurité dans le monde.

Ce jeu de rôle unique, se déroule dans un monde fantastique et permet des interactions avec l'environnement jamais vues auparavant.

Discutez, marchandez, négociez, mentez effrontément s'il le faut !

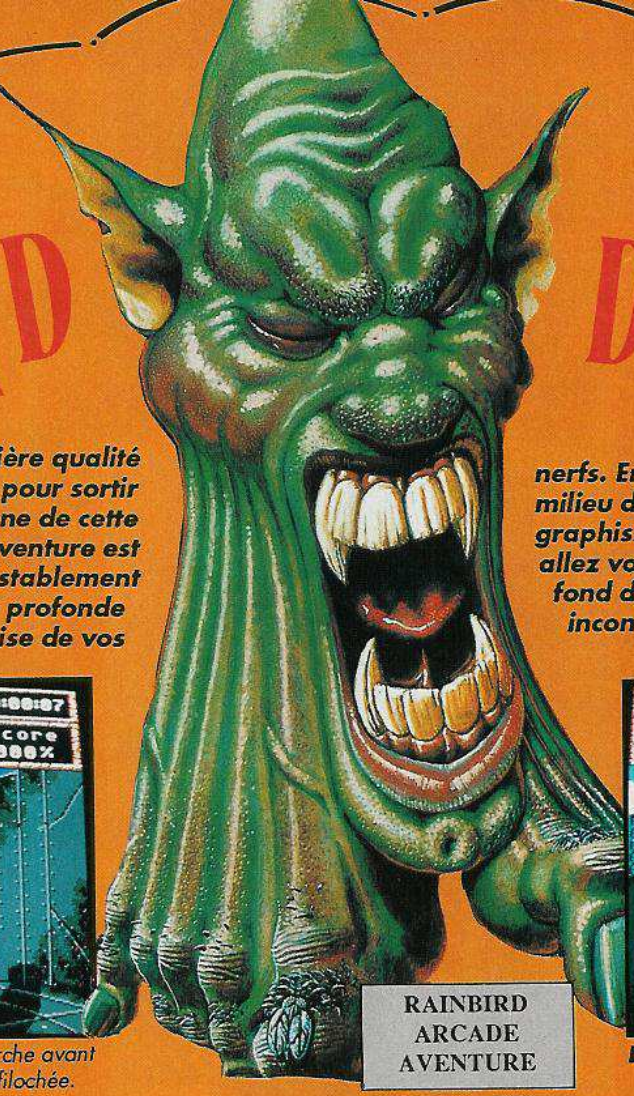
La forte implication de chacun des personnages dans Bloodwych, donne un style de jeu de rôle très riche dont vous rêvez depuis longtemps.

Possibilité de jouer à un ou deux joueurs avec un mode simultané.

Voici le jeu que vous attendez depuis longtemps.

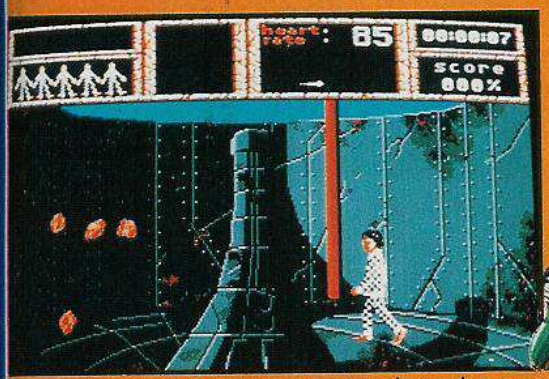
BLOODWYCH, pour ceux qui osent !

WEIRD DREAMS

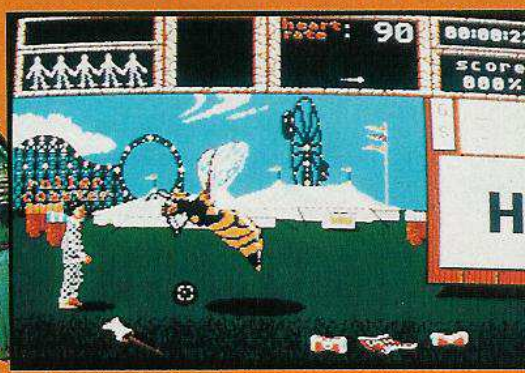


La première qualité requise pour sortir indemne de cette aventure est incontestablement une profonde maîtrise de vos nerfs. En effet, au milieu de superbes graphismes, vous allez voyager au fond de votre inconscient.

TOP MICRO WORLD



Il faut réussir à attraper la perche avant qu'elle ne soit totalement effilochée.



Le bijou à terre est très attrayant.

RAINBIRD
ARCADE
AVENTURE

Vous ne savez pas ni comment ni pourquoi vous en êtes arrivé là mais la seule image réelle que vous ayez est celle d'un bloc opératoire avec toute une équipe médicale au-dessus de vous. L'explication est simple : vous êtes effectivement à l'hôpital et, de plus, vous errez dans un état comateux peuplé de véritables cauchemars où il vous faudra chaque fois résoudre des énigmes pour espérer vous en sortir vivant. Ainsi, par exemple, la série de cauchemars commence toujours de la même façon : vous vous trouvez dans une espèce de fosse métallique et le seul moyen de sortir est de sauter sur une tige qui suit un mouvement circulaire. Première difficulté : sauter à temps car, sinon vous êtes décapité sans aucune pitié ! Dans cette fosse d'étranges boules rouges volent et se collent à vous ; essayez donc d'en emporter avec vous car elles constituent de délicieuses friandises pour la guêpe géante que vous rencontrez ensuite... En effet, curieusement (n'oubliez pas que la logique est bien loin de vous à cet instant), vous vous retrouvez dans une fête foraine et la guêpe géante transporte un bijou. Est-il possible de l'attraper ? Par ailleurs, vous pouvez pénétrer dans un palais de glaces. En passant par celle de droite, vous êtes transporté dans un magnifique jardin verdoyant avec un parterre de tulipes. En vous approchant, vous échappez de justesse à la férocité de ces fleurs ; vite, il faut ramasser un bâton et les décapiter avant qu'elles ne vous fassent subir le même sort. Un conseil, soyez très prudent mais pas lent, car si la manœuvre prend trop de temps, une tondeuse à gazon fait son apparition pour vous réduire en charpie ! Par contre, si vous triomphez des tulipes, vous rencontrez une adorable petite fille jouant avec un ballon très goulu qui ne fera qu'une bouchée de vous... à moins que vous ne trouviez la solution ! La glace se trouvant à gauche offre des réjouissances du même genre puisque vous êtes dans un immense désert peuplé de bêtes mutantes et agressives. Heureusement que des poissons providentiels volent dans le ciel de cet environnement ! En effet, les mutants n'apprécient pas du tout les coups de poissons...

Ces exemples n'illustrent qu'une maigre partie de ce qui vous attend ; un petit conseil : plongez dans ce monde étrange sans attendre !

Atari ST

Je t'aurai, sale tulipe de malheur !

Ballon attirant mais dangereux.

Et vlan ! Encore un qui ne m'aura pas.

Impressionnant, non ?

VERMINATOR

RAINBIRD
ARCADE

Les arbres, vous ne le savez certainement pas, ont une vie fantastique. Malheureusement, ils sont aussi la proie d'impitoyables ennemis...

Heureusement le conseil de l'arbre a réagi à temps face aux nouvelles menaces d'invasion de la vermine, microbes et autres pustules. Tout naturellement, il vous a engagé pour lutter contre ces maux. Sans en avoir l'air, c'est une bonne occasion pour vous de faire de l'argent de poche. On peut même dire que, si vous êtes doué, vous aurez besoin de grosses, très grosses poches... Chaque insecte répugnant que vous parviendrez à détruire vous rapportera un extra. Bien évidemment, plus l'adversaire sera nocif à l'arbre, plus sa destruction vous rapportera d'argent.

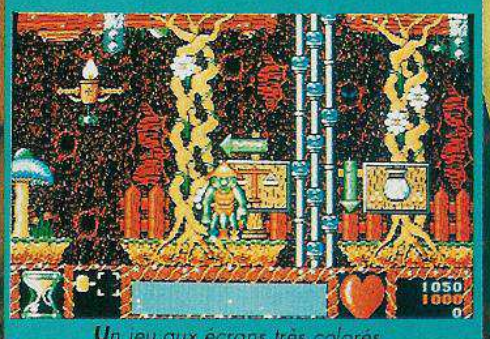
Des boutiques d'armement jalonnent votre parcours. N'ayez crainte, le trajet est fléché. Dans ces drugstores du parfait petit «verminateur», on trouve aussi bien des roquettes, que des briques ou encore des mines. De quoi calmer l'ardeur de beaucoup d'insectes nuisibles, qu'ils soient volants ou rampants. Attention, chaque arme a ses propres caractéristiques et ne peut être employée que contre un type particulier d'envahisseurs.

Mais tout cela coûte de l'argent et parfois vos finances ne vous permettront pas de vous offrir votre panoplie de Rambo Forestier préférée. Vous pouvez toujours tenter de négocier avec la banque ou risquer de manière plus hasardeuse vos dernières économies au jeu. En dernier recours, vendez votre matériel au marchand. Vous perdrez un peu d'argent mais qui sait, cela peut vous servir plus tard.

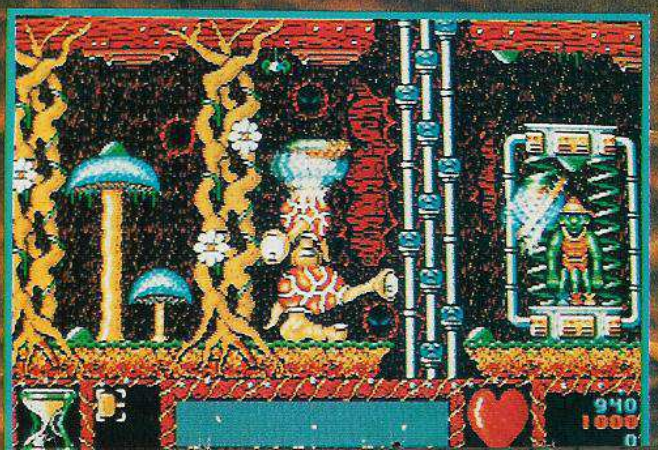
Voilà un soft qu'il est original, avec ses graphismes très colorés, sa mission peu ordinaire et, qui plus est, écologique ! Enfin, et surtout, 250 tableaux à parcourir, truffés de pièges et de dangers qu'il vous faudra apprendre. De bien belles soirées en perspective pour les amoureux de la nature.

ST

Le sablier indique le temps le cœur votre energie



Un jeu aux écrans très colorés



Au bas de l'écran, un "radar" montre les ennemis.

LE GISEMENT DE PETROLE NUMERO 17 EST EN TRAIN DE BRULER!

A vous d'envoyer immédiatement sur le golfe une équipe d'extinction des feux! Vous êtes en train de perdre des milliers de barils par jour et votre production mensuelle s'épuise. Heureusement un contrat d'approvisionnement a été signé avec l'un de vos gisements en URSS - le deal a été passé, bien que vous n'en ayez pas obtenu le prix désiré.
Le gisement de pétrole numéro 17 a été saboté, et ce ne sera peut être pas le dernier.
OIL IMPERIUM est lá pour vous montrer combien le monde des affaires est dur. Mais c'est la loi du pétrole. Avoir de la volonté, c'est bien, mais il vous faudra aussi supporter de nombreuses pressions et frôler la mort.... c'est á ce prix que vous gagnerez et que vous trouverez le succés.
OIL IMPERIUM, un jeu pour 4 joueurs où vous pourrez beaucoup gagner mais où les risques sont énormes...

C 64 disc

Photos d'écran sur Amiga

Amiga
Atari ST
IBM PC

Rainbow Arts®

Distribué par: **UBI SOFT**
1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex

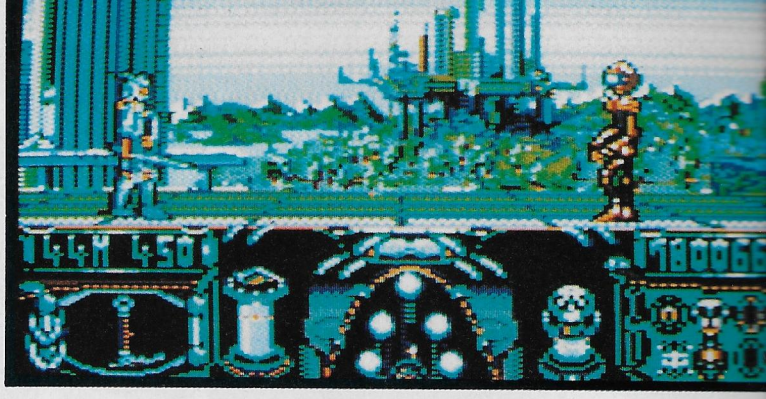
reLINE® SOFTWARE

Disponible dans les meilleurs points de vente

KNIGHT FORCE

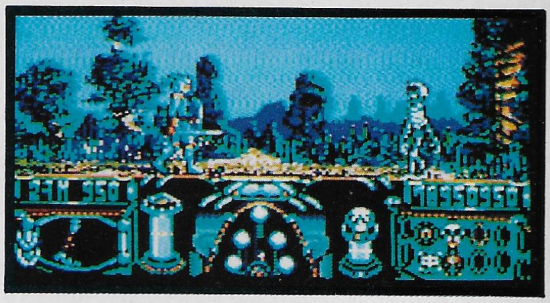
TITUS / ARCADE/AVENTURE

Preux chevalier à l'épée magique qui n'est rebuté par aucun danger, vous allez devoir faire preuve de votre bravoure, en 2D ou 3D selon votre bon vouloir.

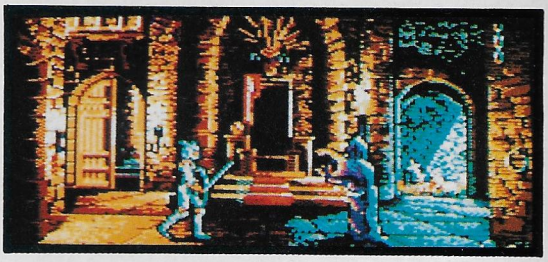


Le Monde Contemporain.

A la base de cette aventure, nous avons 7 sorciers, originaires de Belloth, qui sont les gardiens des tours des maléfices. Tout va très bien jusqu'au jour où ces sorciers de malheur décident de se révolter, ouvrent les portes du temps semant ainsi le désordre et l'illogisme. Le Grand Maître demande alors au plus grand chevalier, vous bien sûr, de parvenir à refermer chaque porte afin de préserver l'équilibre chronologique universel. Pour y parvenir, vous allez devoir voyager dans trois époques différentes : la Préhistoire, le Moyen Age et le Monde Contemporain. Chaque époque s'étalant sur quatre années, vous devez retrouver à chaque fois les donjons et leurs maléfiques occupants mais, pour y parvenir, vous devrez faire face aux nombreux tours qu'ils ont dans leurs poches. Attention ; votre fidèle épée a le désagréable pouvoir d'être plus ou moins efficace suivant vos succès antérieurs...

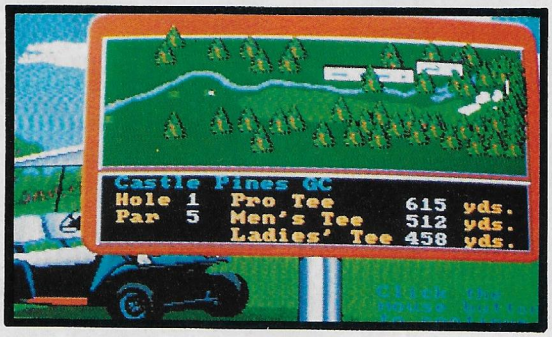


La Préhistoire.



Le Moyen Age.

Amstrad CPC



Le premier parcours de Castle Pines.

On se concentre sur le green.

En plein dedans !

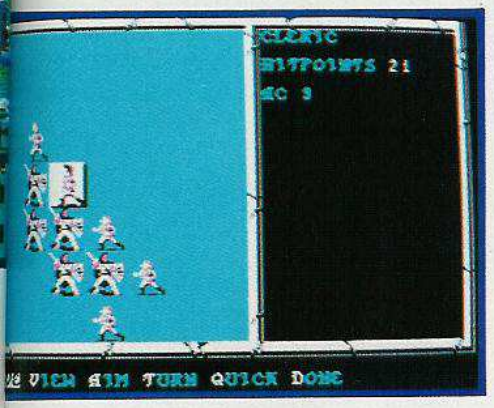
JACK NICKLAUS

ACCOLADE
SIMULATION

Un jeu d'Accolade patronné par un grand du golf mondial ne peut donner qu'un bon logiciel. Jack Nicklaus' greatest 18 holes of major championship golf (oui c'est le titre !) veut être une initiation au jeu et même une simulation la plus réaliste possible de ce sport dominé par les anglo-saxons.

Le choix des circuits est au nombre de 3 dont un est composé des meilleurs trous du circuit mondial (selon Nicklaus). Il est possible de vous mesurer à l'un des 9 joueurs informatiques de niveaux tous différents, le plus fort étant bien sûr Nicklaus. Au niveau débutant le wind est présent mais n'a pas une grande influence. Vous pourrez toutefois mesurer son importance et sa direction grâce à un cadran en bas de l'écran. Le choix des clubs, toujours dans le mode débutant, est lui déterminé automatiquement par l'ordinateur en fonction de la distance à parcourir. Chaque trou vous est d'abord présenté d'une vue aérienne. Ensuite vous vous retrouvez au point de départ prêt à exécuter votre «drive». La force du tir et sa direction sont contrôlées par un seul bouton de la souris : il faut cliquer trois fois à des moments bien précis pour espérer envoyer la balle au bon endroit. Les obstacles : bunkers, lacs, arbres et «rough» sont là pour vous piéger (la balle produit d'ailleurs un bruit différent selon le type de terrain où elle tombe). De plus il est possible de jouer en misant de l'argent sur chaque trou selon des règles expliquées dans le manuel. C'est une simulation complète qui comprend également un mode entraînement le tout dans des décors bucoliques.

Amiga



Un combat dans les règles de l'art.

CURSE OF THE AZURE BONDS

JEU DE RÔLES/SSI

Une malédiction étrange vient de frapper de valeureux aventuriers. Serez-vous capable de les en débarrasser ?...

Rencontre avec un personnage.

Par un beau matin, dans la ville frontière de Tilverton qui sépare le célèbre royaume de Cormuyr et les villages éparpillés de Dalelands, des aventuriers expérimentés se sont trouvés pris au piège de cinq liens magiques aux pouvoirs maléfiques. En fait, sur chacun des malheureux, un symbole bleu , sorte de tatouage céleste, s'est imprimé juste sous la peau de leur bras droit.

Ce jeu est, en quelque sorte, la suite logique de The Pool of Radiance, mais vous pouvez très bien y jouer sans connaître ce dernier. L'aventure commence juste après «l'accident». Comme tout bon D&D qui se respecte, il vous faut créer votre équipe d'aventuriers. Libre à vous de choisir les protagonistes. Sachez simplement que vous pouvez, si vous en possédez, réutiliser les personnages de Pool of Radiance ou ceux de Hillsfar.
Le jeu reprend d'ailleurs le principe de fonctionnement de ces deux derniers produits : Menus faciles d'accés, graphismes peu nombreux mais soignés, représentation graphique des affrontements, création complète du personnage (y comprit l'îcone qui servira lors des phases de combats), etc.
Les astuces, dans ce genre d'aventure, restent les mêmes : Il vous faudra marchander, soudoyer, interroger et combattre pour obtenir les informations nécessaires à votre quête.
Ce logiciel fontionne sur carte graphique CGA, EGA ou Tandy et tient sur 4 disquettes. La connaissance de l'anglais est indispensable même si la documentation (superbe) est écrite dans la langue de Molière.

PC et Compatibles
Documentation (superbe) est écrite cette fois-ci dans la langue de molière. En progrés...

PC et compatibles

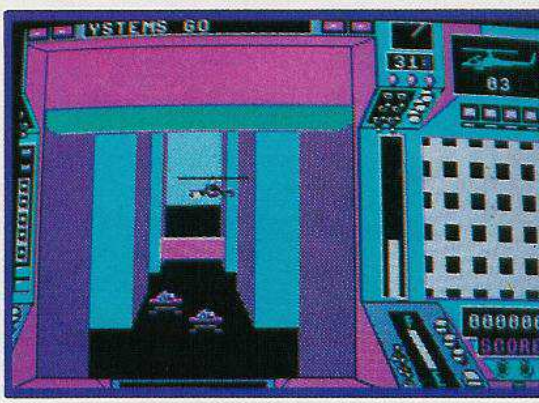
APACHE STRIKE

ACTIVISION
ARCADE

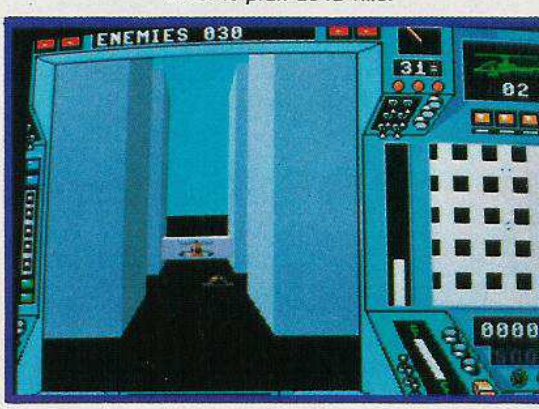
A l'aube de la fin de la Première Guerre mondiale, on vous confie les commandes d'un Apache AH-64 ; à vous d'en faire bon usage...

Le monde est tout simplement menacé de destruction nucléaire et vous restez la seule chance disponible pour le sauver. Votre mission se divise en deux parties : tout d'abord, vous devez rechercher et localiser l'Ordinateur de Défense Stratégique se trouvant dans une ville ennemie ; ensuite, il suffira de l'éliminer. Facile, non ? C'est sans compter les hélicoptères et chars ennemis qui vont se trouver sur votre chemin ! Heureusement, vous êtes équipé d'un écran radar représentant la ville, de canons et de missiles. Disposant en tout et pour tout de trois Apaches, il vous faut également détruire trois ODS dans trois villes successives pour sauver la planète...

PC et compatibles



Toujours avoir un œil sur votre position et sur le plan de la ville.



En version VGA.

ROCKET RANGER

CINEMAWARE
ARCADE/AVENTURE

Voici la version ST de ce célèbre programme de Cinemaware dont l'action se situe à la fois dans le futur et dans le passé. Les Atari bénéficient d'une version aussi soignée que celle de l'Amiga même les bruitages sont très bons.

TOP MICRO WORLD

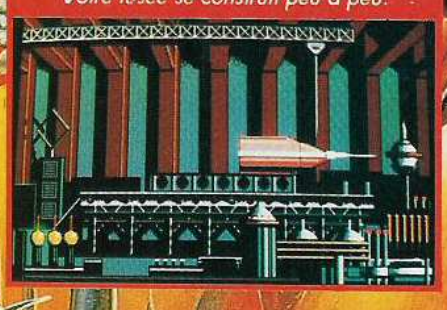
A la conquête du monde...

En l'an 2040, les nazis dominent le monde. Mais un groupe de savants décide de modifier cet état de fait en envoyant dans le passé les objets nécessaires à la défaite du Troisième Reich. Et comme par hasard les objets et leur mode d'emploi vont «atterir» dans votre laboratoire. C'est donc vous qui aller devoir endosser les fusées, le bracelet detecteur et le pistolet à rayons afin de défaire l'empire allemand. pour leur victoire du futur, les nazis ont bénéficié d'une source d'énergie extra-terrestre : le Lunarium. Comme son nom l'indique on ne trouve ce minerai qu'à la surface de la lune. Ceci indique donc que les allemands ont une base installée sur la lune. Un de vos objectif sera donc de construire une fusée pour vous rendre sur la lune et de détruire la base. mais ce n'est pas tout : un savant américain vient d'être enlevé ainsi que sa fille. Le scientifique devra améliorer la production de lunarium tandis que sa fille sera le cobaye d'une expérience de maitrîse de la pensée. Vous le voyez les buts sont multiples ce qui ne va pas faciliter votre mission. heureusement vous disposez d'un réseau d'espions qui peut vous donner des renseignements utiles tels que l'emplacement des usines. Ceci vous évitera de vous déplacer dans certains pays ainsi que d'économiser du carburant. en chemin vous rencontrerez divers obstacles : des chasseurs ennemis, des gardes pratiquant hardiement la boxe et certainement un Zeppelin contenant le professeur et sa fille. Vous le verrez rapidement il est capital de bien gérer le lunarium mis à votre disposition pour vos fusées. Car dorénavant il vous faudra en voler au Troisième Reich pour poursuivre votre mission. Surtout il est indispensable de bien suivre les indications qui vous sont données par les panneaux entre chaque scène d'action cela vous évitera par exemple de faire exploser le Zeppelin en tentant de délivrer le professeur et sa fille.

Enfin soignez bien votre réseau d'espions c'est grâce à lui que vous pourrez vous rendre aux endroits stratégiques.

Atari ST

Votre fusée se construit peu à peu.



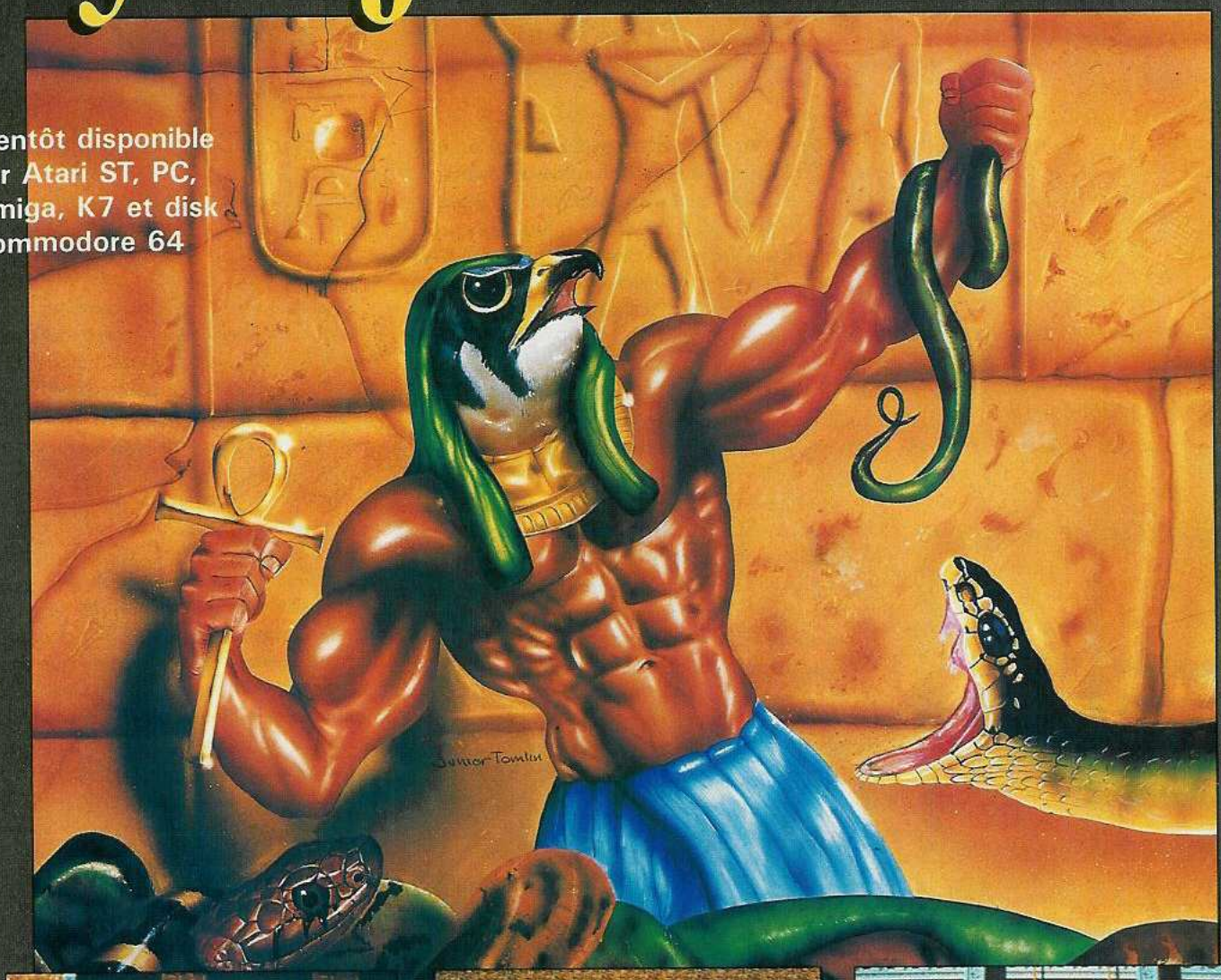
La fille du professeur passe un sale quart d'heure.

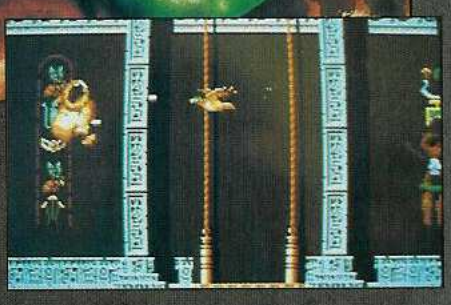
SOS... SOS...

Votre technique de boxe est très efficace.

Eye of Horus

Bientôt disponible
sur Atari ST, PC,
Amiga, K7 et disk
Commodore 64





Photos d'écran sur ST

Marchez comme un égyptien...
Volez comme un oiseau...

EYE OF HORUS est une synthèse d'aventure et de jeu d'arcade époustouflante et reste fidèle au mythe d'Horus comme le raconte le Livre Egyptien de la Mort.

Aventure de part :
- ses super fresques égyptiennes
- ses 44 endroits différents
- plus de 30 objets aux propriétés uniques
- la possibilité de faire vous-même votre carte

Jeu d'arcade fait des techniques artistiques les plus modernes :
- 5 types de puissance de tir
- plus de 50 types de vagues d'attaques hiéroglyphiques
- Score électronique et tableau des résultats les meilleurs

MASTERWORKS FOR THE MILLENIUM

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix-Éboué
94021 Créteil
Tél. 16 (1) 48.98.99.00

LOGOTRON

Logotron, Chancery House, 107 St. Pauls Road, Islington, London. N1 2NA

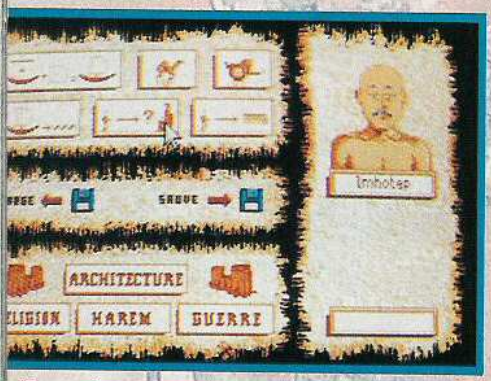
Disponible dans les meilleurs points de vente.

NIL DIEU VIVANT

CHIP
AVENTURE/ARCADE

Sur des graphismes aux couleurs chatoyantes, cette aventure vous propose tout simplement de vous prendre pour un Dieu... ou presque puisqu'il s'agit de montrer aux 12 Dieux de l'Egypte ancienne que vous êtes capable de régner.

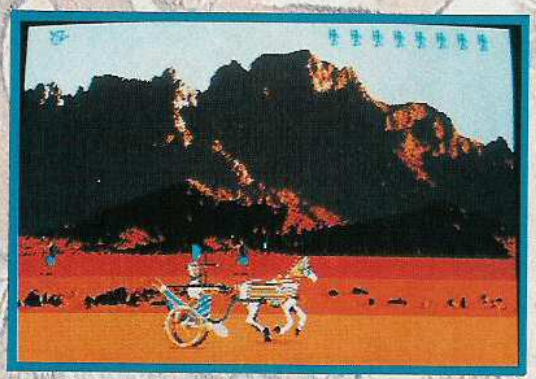
Il faut reconnaître que les moyens dont vous disposez, après que le Dieu Osiris vous soit apparu en songe, sont bien petits. Jugez-en plutôt par vous-même : 3000 cicles d'argent et un voilier de



Toutes les actions sont entreprises à partir de cet écran.

Un petit "clic" et la traversée commencera.

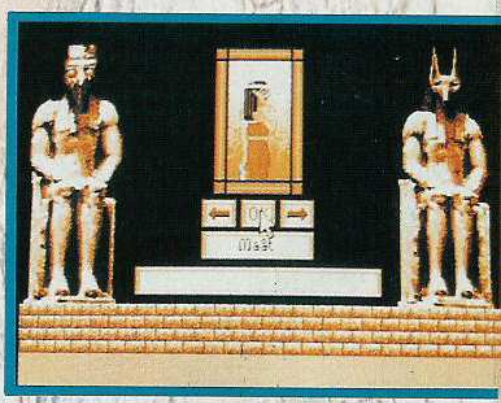
commerce ! Autant dire que vous allez avoir du boulot pour parvenir à vous hisser tout en haut de l'échelle sociale... Plusieurs options sont à votre disposition pour vous aider dans votre lourde entreprise. Tout d'abord, il faudra faire fructifier le commerce, activité qui vous permettra d'acquérir les richesses nécessaires pour témoigner de votre puissance. D'ailleurs, lorsque vos moyens vous le permettront, vous pourrez vous assurer les conseils avisés d'un homme d'affaires. Ensuite, l'Egypte ne serait pas l'Egypte sans les Dieux ; par conséquent, la religion est très importante et il faudra vous assurer leurs bonnes grâces. Après avoir choisi le Dieu que vous désirez honorer et le type d'offrande que vous voulez lui faire, il ne vous restera plus qu'à posséder dans votre (ou vos) entrepôt(s) tous les éléments demandés. Un autre élément important pour affirmer sa puissance, et acquérir une reconnaissance éternelle en cas de victoire, est bien entendu la guerre. Trois types d'ennemis peuvent menacer le royaume : les Hyksos, les Bédouins ou les Nubiens. Dans cette phase d'arcade, il ne vaut mieux pas s'engager si vous ne possédez pas 3 chars de combat. Il reste encore 2 éléments à ne pas négliger si vous voulez arriver jusqu'aux marches de votre trône : l'architecture et, bien sûr, les femmes. Pour l'architecture, il sera nécessaire d'avoir déjà acquis un peu de puissance ; vous pourrez alors vous construire un nouvel entrepôt, un palais, une pyramide ou des temples. Quant aux femmes, après avoir fait votre choix, le père de celle-ci vous annoncera tout ce qu'il faudra déposer dans la corbeille de la mariée. Il ne vous restera plus qu'à vous exécuter... si vous le pouvez car les demandes sont en général assez lourdes. Enfin, pour être complet dans cette aventure, que vous pourrez vivre tranquillement car il existe une possibilité de sauvegarde, il faut savoir qu'il y a encore 3 autres phases d'arcade : la purification lorsqu'une malédiction vous frappe, la navigation pour mener votre embarcation et la course de chameaux lorsque vous jouez une de vos embarcations.



Un aperçu d'un entrepôt.

L'épisode "arcade bataille de char" n'est pas évident.

Atari ST, Amiga, PC



Choix du Dieu que vous désirez honorer.

Mais, parfois, la fin est douloureuse.

KINGDOMS OF ENGLAND

Si l'appât du gain et la folie des grandeurs font partie de vos envies du moment, Kingdoms of England est sans conteste pour vous. Votre dessein ? Devenir le roi d'Angleterre.

Le déplacement des armées avant la bataille.

Pour sortir victorieux de cette aventure, deux voies s'offrent à vous : ou vous gagnez durant le temps qui vous est alloué ou vous parvenez à conquérir 85% du territoire anglais...

Au début, vous choisissez votre drapeau et votre nom.

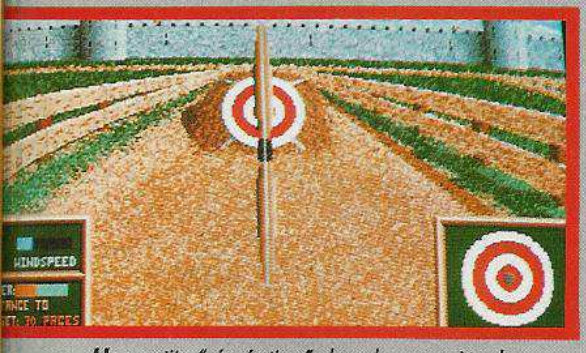
Il est possible d'aller jusqu'à quatre joueurs.

Ensuite, apparaît la carte d'Angleterre dans sa totalité à droite de l'écran et détaillée sur le reste de l'écran.

Lorsque votre tour est arrivé, il faut jouer finement entre le déplacement de vos armées ou une petite visite au «market» qui vous permet, en fonction de vos deniers, d'améliorer vos forces.
A noter également que par deux fois, vous avez accès à une scène de tir à l'arc s'effectuant entre tous les joueurs et se répétant à des distances différentes.

Votre place finale vous rapportera plus ou moins de primes.

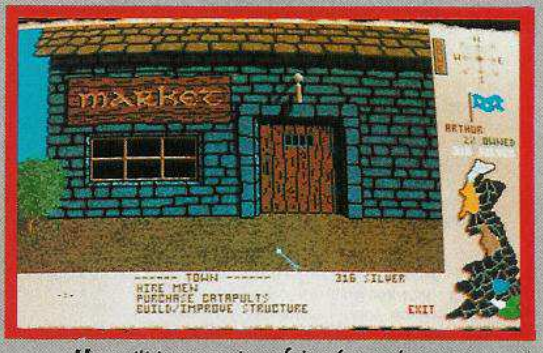
Servi par des graphismes agréables et une bonne stratégie, Kingdoms of England captivera les passionnés du genre.



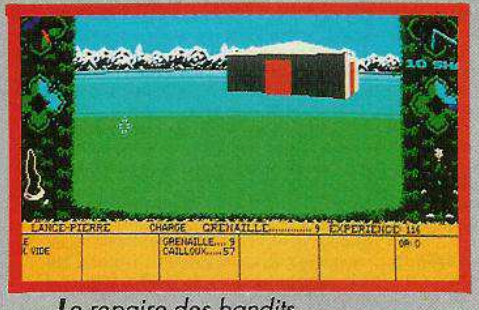
Une petite "récréation" dans la conquête de l'Angleterre.

INCOGNITO AVENTURE

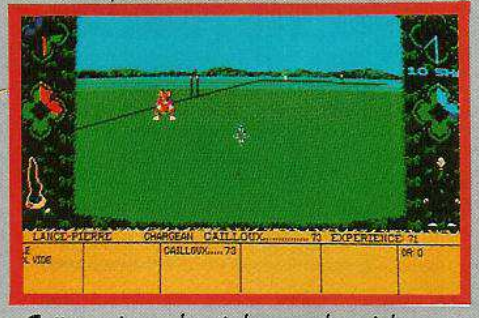
Amiga



Un petit tour y est parfois nécessaire pour pouvoir progresser.



Le repaire des bandits.



Cette curieuse bestiole se calme à la vue de fromage moisi.

L'ermite indique ce que vous devez effectuer.

SLEEPING GODS LIE

EMPIRE AVENTURE

Réussir à réveiller le Dieu qui dort est loin d'être une mince affaire ; pour y parvenir, vous devrez posséder une énorme énergie et être très méthodique.

Le but, vous le connaissez mais ce que vous ne savez pas encore, c'est qu'il n'y a pas moins de 8 royaumes à visiter complètement avant d'entrevoir le début de la fin. Votre aventure débute dans votre résidence qui possède 2 portes. L'une d'entre elles est fermée (la visite de l'un des royaumes vous permettra de retrouver la clé pour l'ouvrir dans une taupinière) ; quant à l'autre, elle vous propulse dans le nord de Caila.
D'emblée, vous rencontrez des personnages qui vous lancent des pierres ; vous possédez également des pierres mais luttez à mains nues pour commencer, il vous faudra donc être très rapide. La première rencontre avec l'ermite vous envoie à la recherche d'une mystérieuse carte.
Vous la retrouverez dans le royaume de Teira. Seulement, pour y accéder, il faudra vaincre le monstre à 2 têtes qui garde le passage. Il est très résistant mais, une fois anéanti, il vous livre un bandeau de concentration.
Une petite visite dans le repaire des bandits se révèle alors très fructueuse surtout pour pouvoir affronter le monstre rouge qui bloque le retour vers l'ermite. Satisfait par votre première réussite, il vous conseille alors de vous rendre à l'Arbre Magique au-delà des collines de Taira...
De quoi vous captiver sans problème !

Atari ST